
КРОВОЖАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
05 (86) март 2001
PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • Mac
СТРАНА ИГР
http://w gameland.ru
Fallout и все дела...
Fear Effect 2
Emperor: Battle for Dune
ИГРЫ:
Gran Turismo 3
Virtua Fighter 4
SimCoaster
Hundred Swords
Lunar 2: Eternal Blue
ПРОХОЖДЕНИЯ:
Final Fantasy IX
Heroes Chronicles
Parkan. Железная Стратегия
4 600000 010861
(game)land

С чего начинается процветание?

С сетевого решения:
hp netserver lc2000/lc2000r + hp e-pc + hp LaserJet 4050.



HP e-PC: процессор Intel® Pentium® III 800, 866, 933 МГц / Стандартно 64, 128 или 256 МБ SDRAM / Жесткий диск 10, 20 ГБ / Встроенный видеоадаптер Intel® 3D Direct AGP / Сетевая плата 3Com Fast Etherlink 10/100BASE-TX с поддержкой функции LAN / 24х CD-ROM опционально / Интегрированная 20-разрядная полнодуплексная стерео-плата Cirrus Logic AC 97 PCI / Средства управления и безопасности HP Top Tools / Microsoft® Windows® 98SE, Windows® 2000 professional.





HP Netserver LC2000/LC2000r: сервер для рабочей группы, удаленного офиса и быстрорастущих предприятий малого и среднего бизнеса. В данной модели надежность и расширяемость корпоративной системы идеально сочетаются с привлекательной ценой / Сервер HP Netserver LC2000 выпускается в напольном, а LC2000r – стоечном исполнении высотой 5 секций EIA / До двух процессоров Intel® Pentium® III 800-1000 Мгц / FSB шина 133 МГц / Стандартно 128 МБ, с расширением до 4 ГБ памяти ECC SDRAM 133 МГц с функцией динамического сканирования / Видеопамять 2 МБ стандартно / Встроенный двухканальный контроллер Ultra2 SCSI / До шести низкопрофильных Ultra2 или Ultra3 SCSI накопителей горячей замены и две полки половинной высоты / Шесть PCI слотов (два – 64 бита и четыре – 32 бита) / Интегрированная сетевая карта 10/100TX / Возможность установки резервной сетевой платы, поддержка функции распределения нагрузки, а также технологий Cisco Fast Ether Channel / Встроенная плата HP Remote Assistant или дополнительная плата HP TopTools Remote Control Card / Стандартно вентиляторы горячей замены и дополнительно резервный блок питания горячей замены.

Принтер HP LaserJet 4050: новые возможности, легкое управление – больше дела, меньше хлопот / Скорость печати 16 стр/мин / Выход первой страницы менее чем за 15 секунд / Истинное разрешение 1200 т/д / Ресурс тонерного картриджа HP UltraPrecise 10000 страниц / Индикатор расхода тонера / Индикатор расхода бумаги / Нагрузка до 65 тысяч страниц в месяц.

Товар сертифицирован





125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5571, 455-8493, 455-5691
Факс: 455-5021
e-mail: alex@veles.ru
web: www.veles.ru

СОДЕРЖАНИЕ



СИ №05(86) март 2001

колонка редактора

Весеннее приветствие, дорогие читатели!

Нынешний год наверняка запомнится многим игрокам (а уж тем более всевозможным индустриальным аналитикам) как весьма странное время. Действительно, за прошедшие с начала нового века месяцы нас лавинообразным потоком заваливают сенсациями, одна другой неожиданнее. А вот новых хороших игр по пальцам можно пересчитать. Причем одной руки. Переходный период, говорят, не обессудьте. Каким-то совершенно невероятным способом перекинулись трудности приставочных будней и на рынок PC-игр, которому, казалось бы, в свете пока не слишком удачной PS2, про-валившегося DC и пока неосязаемых NGC и XBox развиваться бы и процветать. Ан нет, что-то не получается. И проблема тут вовсе не в недостатке талантов или финансирования. Просто как разработчики, так и сами игроки застыли сейчас в ожидании. Ожидании того, как лягут карты в Большом Сражении. Нам остается только держать руку «на пульсе» и ... еще немножечко подождать. Ну а скучать в это интересное время не придется никому, и «Страна Игр» это гарантирует!

Всегда ваш,

Сергей Амирджанов





Fallout

Сказать, что Fallout – это классная ролевая игра, значит сказать только половину правды. Fallout – это еще и целое событие. Событие, которое отчасти определило расстановку сил на игровом полигоне и даже породило в нем новые течения и веянья. В этом материале, посвященном скорому выходу Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, мы расскажем о зарождении серии Fallout, ее эволюции и перспективах. Другими словами – о прошлом, настоящем и будущем...

На 1-й стр. обложки: жАстокость, крАвища и масса страшных чАдовищ компьютерные игры только украшают. Fallout же стал культовым сериалом не только благодаря этим выигрышным факторам. Состоится ли третье пришествие?

Игры в алфавитном порядке

Постеры формата А2 в каждом журнале с CD



Emperor
Battle for Dune

Чуть-чуть логики и здравого смысла, и ста- нет понятно, что сиквел той самой Dune 2 **для Westwood и Electronic Arts – это вполне** естественный проект. Вот если бы апологе- **ты жанра RTS объявили о разработке какой-** нибудь adventure в полном 3D, тогда мы **могли бы назвать сию новость сенсацией.**

GameBoy Advance



21 марта наступит, наконец, долгожданная новая эпоха в мире портативных игровых консолей. Титанический и обреченный на успех проект компании Nintendo под названием GameBoy Advance обрушится на японских игроков, а уже спустя два месяца объявится и в Америке. С ума сходя от нетерпения, мы раскрываем все подробности о новой портативной революции!

Список рекламодателей



ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ
e-mail: ovch@gameland.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Несмотря на то, что на дворе уже весна, многие до сих пор еще разбираются с итогами минувшего года. Наиболее интересной информацией из всех почерпнутых нами подобных сведений является официальная статистика по продажам компьютерных и видеоигр в США. Итак, за 2000 год в Америке продано игрового софта на 6,02 миллиарда долларов (продажи игровых приставок, всяческих там джойстиков и прочей периферии в эту сумму не включены). Из них 4,1 миллиарда долларов приходится на видеоигры и 1,55 миллиарда на игры для PC. Все меньшую и меньшую долю занимает рынок развлекательно-образовательных продуктов, и в этом году он составляет лишь 365 миллионов долларов. Как и в прошлом году, соотношение между PC и консолями сохранилось на уровне один к трем, что свидетельствует об абсолютной стабильности такого положения дел. Помимо этих денег американцы также потратили около 1 миллиарда долларов на прокат игр в популярных видеопрокатах наподобие Blockbuster. В общей сложности все показатели выводят объем игровой индустрии на цифру в 11-12 миллиардов долларов, что процентов на 10 выше, чем в году 1999-ом. Еще одна интересная цифра: по данным аналитиков из NPD Group в Америке сегодня регулярно проводят время за играми около 145 миллионов человек, то есть треть всего населения. Вот это размах!

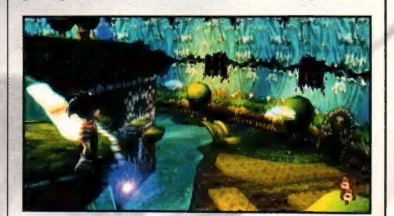
Sega: После бури

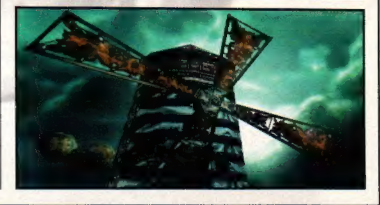
Известиям, по масштабу и важности сравнимым с недавними громкими анонсами о смене курса в компании Sega, не свойственно быстро забываться, растворяясь в потоках более свежих новостей. Напротив, они обрастают подробностями и ранее никем не замеченными деталями, оставаясь центральной темой для обсуждения на долгие недели. Так что вдогонку к материалу из прошлого номера мы еще наверняка не раз «зашлем» к вам мини-сообщения, дополняющие и максимально раскрывающие тему. Сегодня речь пойдет о планах Sega по сотрудничеству с другими игровыми издательствами, бывшими и нынешними конкурентами. Помимо работы с Sony, Nintendo и Microsoft с целью выпускать Sega'вские игры на их платформах, компания планирует также сотрудничать со многими своими японскими партнерами-оппонентами с целью создания новых уникальных проектов. Дальше всего сотрудничество это зашло в случае с компанией Namco, на пару с которой Sega долгое время занимала лидирующее положение на рынке игровых автоматов. Теперь Sega и Namco будут делать игры для аркад вместе, а первым совместным проектом станет стрелялка со световым пистолетом Vampire Night с дизайном навеянным сериалом House of the Dead, но большей динамичностью, разнообразием палитры и с непревзойденным качеством графики. Vampire Night разрабатывается подразделением Wow Entertainment (бывшая Am1, создатели House of the Dead) на архитектуре System 246, совместимой с PlayStation2. Соответственно, есть все шансы рано или поздно увидеть эту игру и в домашнем варианте на PS2. Namco даже собирается вскоре выпустить специальную версию своего светового пистолета GunCon с USB-разъемом для PS2. Разобравшись с Namco, мы вступаем уже в совершенно неизведанную территорию. По сообщениям нескольких источников, Sega также работает со Square над аркадной онлайновой стратегической игрой, которая, скорее всего, будет анонсирована на грядущей выставке AOU'2001 или в крайнем случае, во время ближайшего Tokyo Game Show. Последняя же новость убивает просто наповал: поговаривают, что помимо всего прочего готовится и совместный проект Sega и Nintendo для GameCube, причем это будет не платформер, не головоломка, а самая настоящая RPG, над которой совместно трудятся Overworks (или Sonic Team) и Nintendo EAD. Весьма вероятно также и появление в этом продукте некоторых популярных героев из запасов обеих компаний. Соник и Марио в одной игре? Раньше об этом можно было только мечтать... Не собирается Sega и бросать свой любимый Dreamcast. На днях стало известно, что Crazy Taxi 2, в котором, вопреки бытовавшему мнению, все-таки не будет возможности онлайновой игры, появится на полках магазинов в мае этого года. Всего лишь месяц спустя, 21 июня, выйдет и Sonic Adventure 2, без преувеличения, самый ожидаемый проект года (не считая Shenmue II, конечно). Помимо этого, команда SonicTeam, воодушевленная успехом своего прорывного проекта Phantasy Star Online, намерена в кратчайшие сроки выпустить что-то вроде продолжения, с новыми миссиями и уровнями. Разработка Phantasy Star Online 2 также, по нашим сведениям, уже начата.



Безумные сны UbiSoft

Несмотря на то, что об эпохе французского завоевания игрового рынка говорить теперь уже немодно, от фактов все равно никуда не денешься, - французы пришли в индустрию всерьез и надолго. Конкретные же результаты их работы начинают проявляться лишь сейчас. Французское издательство UbiSoft анонсировало на днях амбициозный и очень красивый проект Evil Twin: Cyprien's Chronicles. В игре - все необходимые элементы успешного платформера «не совсем для детей», - темная и лихо закрученная





ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1	NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
2	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA OF AMERICA	DC
3	SHENMUE	SEGA OF AMERICA	DC
4	ONI	TAKE 2 INTERACTIVE	PS2
5	POKEMON SILVER	NINTENDO OF AMERICA	GBC
6	POKEMON GOLD	NINTENDO OF AMERICA	GBC
7	MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
8	MARIO TENNIS	NINTENDO OF AMERICA	GBC
9	NBA 2K1	SEGA OF AMERICA	DC
10	WWF SMACKDOWN 2	THQ	PSOne

АМЕРИКА PC

1	FROGGER	HASBRO INTERACTIVE
2	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
3	THE SIMS: LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS
4	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
5	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	DISNEY INTERACTIVE
6	ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY	HASBRO INTERACTIVE
7	DIABLO 2	BLIZZARD
8	C&C: RED ALERT 2	ELECTRONIC ARTS
9	100+ GREAT GAMES	VALUSOFT
10	MILLENIUM GAMEPAK GOLD	VALUSOFT

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	Eidos Interactive	PC, PSOne, DC
2	WWF SMACKDOWN 2	THQ	PSOne
3	FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS	PC, PSOne
4	WU TANG: TASTE THE PAIN	Activision	PSOne
5	DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR	Novalogic	PC
6	DRIVER 2	Infogrames	PSOne
7	RAYMAN	Sony	PSOne
8	SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS	ELECTRONIC ARTS	PS2
9	CRASH TEAM RACING	Sony	PSOne
10	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01	Eidos Interactive	PC

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	Onimusha	CAPCOM	PS2
2	Pokemon: Crystal Version	Nintendo	GBC
3	PANZER FRONT bis.	ENTERBRAIN	PSOne
4	Donkey Kong 2001	Nintendo	GBC
5	Yugio Duel Monsters 4	KONAMI	GBC
6	Pokemon Stadium: Gold & Silver	Nintendo	N64
7	VICTORIOUS BOXERS	ESP	PS2
8	Mobile Suit Gundam Vol.1 -SIDE7-	BANDAI	WSC
9	GB Dragon Quest III	ENIX	GBC
10	LUNATIC DAWN TEMPEST	ARTDINK	PS2

Увидев очередные американские чарты мы с коллегами, признаться, чуть со стульев не попадали. Стоило только Sega окончательно отказаться от планов по дальнейшему продвижению своей игровой консоли, как вдруг, откуда ни возьмись, продажи пошли резко в гору, ну а многообещающая Phantasy Star Online так вообще продалась в первый же день 75-тысячным тиражом. Подешевевшая в американских магазинах вдвое Shenmue также составила ей хорошую компанию. Весьма неплохо стартовал и противоречивый проект Bungie Oni, - на PlayStation2, правда, продажи оказались куда больше, чем на PC. На вершине же чартов, совершенно недосягаемый ни для компьютерных шедевров, ни даже для суперхитов мира видеоигр, комфортно расположился шестидолларовый Hasbro'вский Frogger образца 1986 года со слегка подправленной графикой и незамысловатым игровым процессом. Вообще миром сегодня правит жадность, - людям надоело платить по 40-50 долларов даже за самые замечательные игрушки и они ищут более дешевых развлечений, пусть даже и худшего качества. Что же касается японских геймеров, то их все больше и больше прельщает в последнее время рынок портативных игровых приставок, - в результате пять из десяти представленных в десятке игр выпущены для GameBoy Color или Wonderswan Color. Прекрасный фон для скорой премьеры GameBoy Advance!

СТРАНА ИГР
№05 (86) март 2001
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Натпинский **Глеб Маслов** служба безопасности и связь с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников

история, странный главный герой (похожий на Argonaut'овскую Malice), превосходный движок. Но нас к этому творению привлекло нечто иное, а именно совершенно невероятный дизайн, в котором есть и что-то от Oddworld, и от Rayman, и от Zelda, и даже, пожалуй, от American McGee's Alice. Игра выйдет в свет уже в этом году, причем одновременно на Dreamcast, PlayStation2 и PC. И если по игровому процессу эту красотища не уступает хотя бы Rayman'у, то вполне можно будет констатировать рождение нового хита.

Core Design верит в PS2

Центральная игровая студия издательства Eidos, небезызвестная Core Design, на днях обнародовала свои планы на ближайший год. Неудивительно, что планы эти оказались, в основном, связаны с Sony и ее новой игровой консолью. Core работает аж над четырьмя проектами для PS2 одновременно. Из них нам раньше было известно лишь о двух: революционном (по мнению разработчиков) шутере Project Eden и новой версии приключений великой и ужасной Лары Крофт, пока проходящей под названием Tomb Raider Next Generation. И без того достаточно мощную линейку Core подкрепляет своеобразным сиквелом известного шутера Warhawk, под названием Thunderstrike III. Несмотря на то, что игра пока еще находится на ранней



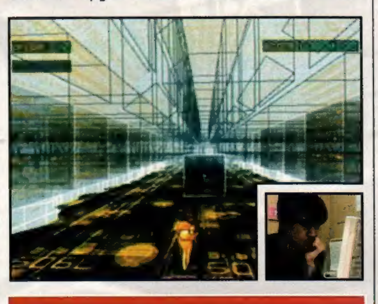
стадии разработки (над ней работают всего четыре человека), разработчикам уже удалось создать нечто впечатляющее. Действие на каждом из уровней разворачивается на территории в 30 квадратных километров детализированного ландшафта, а в миссии вплетены и небольшие тактические вставки, - вы можете распоряжаться подкреплением и отдавать команды войскам. Но самое главное, - это конечно же, количество объектов на экране и обилие эффектов. Для PlayStation2 нет никаких проблем показать 200-300 танков на одном поле или позволить вам разбомбить целый вражеский лагерь с парой сотен потенциальных трупов. А значит, играть будет весело. Четвертой игрой Core стала анонсированная давным-давно на Dreamcast, но так никому и не показанная платформенная адвенчура Herdy Gerdy с милыми почти диснеевскими персонажами и богатым красочным миром. Основным лейтмотивом и движущей силой игрового процесса станет общение со многочисленными персонажами игры (их более тридцати) и перенимание их навыков. Будем надеяться, что Herdy Gerdy все-таки появится на PS2 и выхода Xbox для того, чтобы посмотреть на игру нам ждать не придется.

Почему вымерли динозавры?

Не вполне приятная новость пришла из студии Firaxis под управлением легендарного Сида Мейера. Таинственный, интригующий и невероятно интересный проект Sid Meier's Dinosaurs, громогласно анонсированный еще прошлой осенью, был столь же таинственным и интригующим образом закрыт. В финальной серии своих дневников по проекту, Мейер сообщил, что несмотря на уверенность в том, что из Dinosaurs могла бы получиться отличная игра, команда разработчиков так и не смогла прийти к общему мнению о том, в какую же сторону должен развиваться проект в плане игрового процесса. Firaxis перепробовала кучу различных вариантов и концепций, однако в результате хит все равно никак не вырисовывался. А раз так, то нечего и время попусту тратить. Отныне у Firaxis есть только один проект: Civilization III для Hasbro/Infogrames. Его-то уж никак отменить не получится. Впрочем, авторы Dinosaurs обещали еще вернуться к проекту, если наклюнется какая-нибудь гениальная идея.

UGA анонсирует K-Project

С того самого момента как экстраординарный проект Space Channel 5 появился на прилавках магазинов, нам не давала покоя мысль о том, чем же создатель игры Tetsuya Mitzugichi (который помимо SC5 ответственен еще и за создание сериала Sega Rally) займется теперь. Его команда RD9 Sega Shibuya была переименована в гордое United Game Artists, а новый проект держался в большом секрете. И вот, 12 февраля таинственный K-Project предстал, наконец, во всей красе перед аудиторией японского национального телеканала Nihon. Как ни странно, K-Project в принципе, подпадает под ту же категорию странных музыкальных игр, что и Space Channel 5,- но игра сама по себе представляется творением чрезвычайно странным. В K-Project нет главного героя, нет сюжета как такового, нет вообще практически никаких связных частей. Игра представляет собой безумный психоделический шутер «на рельсах», в котором игрок получает возможность создавать собственные мелодии и даже целые музыкальные произведения, захватывая в прицел и отстреливая противников в определенном ритме и последовательности. Графическое оформление уникально, если не сказать больше: каркасные сетки недостроенных полигонных картин, таинственные футуристические тоннели, джунгли с вырастающими прямо на глазах пальмами, космическое пространство, в котором в безумном танце сливают геометрические фигуры, - все это завораживает с первого взгляда. Понять задумку Mitzuguchi нелегко. Но игровой процесс, как мы полагаем, настолько интуитивен, что разобраться во всем можно будет за пару минут. В любом случае нас ожидает еще одна совершенно уникальная игра, не похожая ни на что другое на рынке.



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 1-15 МАРТА 2001

1.3	Army Men: World War Final Front	PSOne,	3DO
1.3	Armada II: Exoddus	DC	Metro3D
1.3	Dark Angel: Vampire Apocalypse	DC	Metro3D
1.3	Resident Evil 3	PC	Capcom
1.3	Zone of the Enders	PS2 (Jap)	Konami
1.3	Shadow of Memories	PS2 (Jap)	Konami
1.3	Unison	PS2	Tecmo
2.3	Army Men: Green Rogue	PSOne	3DO
5.3	Conker's Bad Fur Day	N64	Nintendo
5.3	Star Wars: Battle for Naboo	PC	LucasArts
6.3	Shadow of Destiny	PS2	Konami
6.3	The Bouncer	PS2	Square
7.3	Bangaioh	DC	Treasure
7.3	Silpheed: The Lost Planet	PS2	Capcom/WD
8.3	Extermination	PS2 (Jap)	Sony
8.3	Kessen II	PS2 (Jap)	KOEI
12.3	Evil Dead: Hail to the King	PC	THQ
13.3	Daytona USA 2001	DC	Sega
13.3	Ring of Red	PS2	Konami
14.3	Unreal Tournament	DC	Infogrames
14.3	Onimusha Warlords	PS2	Capcom
15.3	Project Justice	DC	Capcom
15.3	Fallout Tactics	PC	Interplay
15.3	Serious Sam	PC	ODI
15.3	Dark Cloud	PS2	Sony
15.3	MDK2: Armageddon	PS2	Interplay
15.3	Shutokou Battle Zero	PS2	Genki

НОВОСТИ КОМПАНИЙ

Издательство Electronic Arts поручило своему подразделению EA Canada приступить к разработке Need for Speed VI эксклюзивно для платформы X-Box.

Все то же издательство Electronic Arts подтвердило свои планы по созданию сиквелов суперпопулярного сериала The Sims на различных платформах. На данный момент запланированы две онлайновых игры для PC: Sims Live и Sims Online, а также версия The Sims для PlayStation2. Полноценное же продолжение The Sims 2 выйдет на PC, PlayStation2 и X-Box, но никак не раньше середины следующего года.

Английское издательство Codemasters анонсировало новую игру на PlayStation2, получившую название Prisoner of War. Проект представляет собой тактический шутер, помещенный во времена Второй Мировой войны, и создан на абсолютно новом графическом ядре, позволяющем выводить на экран значительное количество детализированных персонажей. Большая часть действия игры, насколько можно судить по скриншотам, будет протекать на открытых пространствах.

Президент (и основатель) компании Square Hironobu Sakaguchi подал в отставку с этого поста, перейдя на работу в качестве генерального продюсера издательства. На этот шаг Sakaguchi вынужден был пойти в связи с не слишком удачными финансовыми результатами деятельности компании по итогам 2000 года. Square вложила более 100 миллионов долларов в создание своего первого кинопроекта Final Fantasy: The Spirits Within, а помимо этого значительную часть средств отхватила разработка Final Fantasy X. Sakaguchi всегда куда больше хотел создавать фильмы, чем игры, так что провал совместного с Sony кинопроекта может даже поставить крест на карьере одной из самых ярких личностей в игровой индустрии.


Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев
FALLOUT



ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ МИР НОМЕР НОЛЬ

Когда мертвое Солнце навсегда спрячет свои лучи, когда на Земле иссохнет последняя капля отравленной воды – это еще не будет финалом. Финал придет, когда мы перестанем бороться за жизнь...

/Обитатель Vault-13/

Сказать, что Fallout — это классная ролевая игра, значит сказать только половину правды. Fallout — это еще и целое событие. Событие, которое отчасти определило расстановку сил на игровом полигоне и даже породило в нем новые течения и веянья. В этом материале, посвященном скорому выходу Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, мы расскажем о зарождении серии Fallout, ее эволюции и перспективах. Другими словами — о прошлом, настоящем и будущем...

С ЧЕГО НАЧИНАЛСЯ FALLOUT?

Fallout ждали. Черт побери, – да как ждали! Игра, которая для новичков была «круче, чем Diablo», а для заматеревших профи «производной от ролевой системы G.U.R.P.S.», приковывала взгляды и буквально завораживала.

Такой пристальный интерес двойственен. С одной стороны, всегда приятно работать над проектом, которого ждут и волнуются за его судьбу не меньше, нежели ты сам. Однако, есть и негативная сторона – разочарование. Увы, это побочный процесс любых возложенных надежд.

Fallout четко откатал эту схему. Релиз состоялся... Хорошо помню, как полвторого ночи мы, наконец-то, заполучили вожделенный диск и, дрожа от переполняющих эмоций, не могли оторваться от игры почти сутки. Точно так же будоражило и весь остальной игровой мир. Несколько дней и столько же бессонных ночей – и общество распалось на две части. Армия свежеиспеченных поклонников ревела о том, что ничего лучше **Fallout** не было, нет и быть не может. Разочаровавшиеся отщепенцы презрительно кривили губы и делали характерный знак рукой – «не миловать». Они разочаровались.

Тогда было сложно разобраться, не с чем сравнить... Но время расставило все на свои места. Каким бы ни было отношение к **Fallout**, но он стал революционным проектом. Он – не побоюсь этого слова – породил целую касту выходцев из бункера 13. Он стал эталоном для многих готовящихся проектов.

Он открыл новую эру в истории компьютерных игр...

ИСТОЧНИКИ

В подготовке статьи использовались материалы следующих источников:
http://www.interplay.com/ — официальный сайт Interplay.
http://www.14degrees.com/ — официальный сайт команды 14 Degrees East.
http://www.interplay.com/fallout/index.html — официальная страница Fallout: A Post Nuclear Adventure.
http://www.interplay.com/fallout2/index.html — официальная страница Fallout 2.
http://www.interplay.com/falloutbos/index.html — официальная страница Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
http://www.joinbrotherhoodofsteel.com/ — фэн-сайт игры, на котором находится множество очень красивых концептуальных рендеров.
http://www.freelancer.ag.ru/ — русскоязычный сайт, посвященный тактическим играм; есть страница по всем играм серии Fallout.



МИР НОМЕР РАЗ

Изначально **Fallout** должен был стать компьютерным воплощением правил ролевой системы G.U.R.P.S. Подробный рассказ о ней отложим до лучших времен, так как парой строк тут не обойдешься. Да и парой полос тоже. Так что остановимся лишь на самой общей концепции, тем паче, что **Fallout**, будучи в состоянии готовности «на две трети», неожиданно сделал реверанс и отказался от лицензии. В итоге он привнес в мир свою собственную ролевую систему – «по мотивам».

Место действия – Земля. Время действия – двадцать второе столетие. Человечество пережило Третью мировую – последнюю и самую разрушительную войну. Обезображенный рытвинами взрывов мир, отравленный испражнениями радиоактивных снарядов, он стал мертвой зоной. Зоной отчуждения.

Но – вот ведь жестокая ирония! – жизнь с лица Земли не исчезла. Правда, она приобрела причудливые, а порой отвратительные формы, но она осталась. Горстки уцелевших пережидали ядерную зиму в глубоких подземных бункерах. Вырастали целые поколения, которые ни разу не видели лучей светила. И только когда полностью улегся пепел пожарища, когда перестали тревожно стрекотать датчики радиации, наружу стали выходить первые смельчаки. Порой их подгоняло стремление изучить загадочный внешний мир (впрочем, сами оби-



татели бункеров обычно называли его «верхний» или «мертвый»), а порой – необходимость. Именно так и начались приключения главного героя **Fallout**, которого снарядили на поверхность, чтобы найти «чип» для сломанного устройства системы очистки воды. Сто пятьдесят дней – и будьте любезны, иначе все обитатели бункера номер тринадцать погибнут от жажды.

Представления о ролевых системах к моменту выхода **Fallout** строились в основном на Diablo. Нет, разумеется, была целая когорта людей, которые свободно ориентировались в AD&D, великолепно знали о существовании «золотой серии» и могли выдать на-гора пару-тройку сводных таблиц, например, для вычисления хит-поинтов основных классов героев... Однако для большинства игроков система S.P.E.C.I.A.L. стала просто открытием, а то и громом среди ясного неба. Кстати, на всякий случай расшифруем эту мудреную аббревиатуру: Strength (сила), Perception (восприятие), Endurance (выносливость), Charisma (обаяние), Intelligence (интеллект), Agility (подвижность), Luck (удача) – семь базовых характеристик героя. Помимо этого, дозволялось выбрать несколько умений из весьма солидного списка. Например, обращение с различными видами вооружения, рукопашный бой, оказание первой медицинской помощи и др. Кстати, ассортимент был порядком несбалансирован, за что разработчики впоследствии получили порцию пинков. Согласитесь, умение «азартные игры» вряд ли будет полезным в виртуальном мире, где деньги играют второстепенную роль (вся экипировка – честно заработанные трофеи), а сыграть в казино можно лишь в единственном месте. Но по большому счету система оказалась удачной и впечатляющей. Baldur's Gate тогда еще только-только готовился и прихорашивался к выходу в свет, поэтому внушительный и монументальный **Fallout** блистал во всей красе. Один как перст, и оттого особенно красивый.

Но не одной ролевой системой был жив **Fallout**. Игра полюбилась за другое – за огромный мир, в котором были заботливо рассажены десятки персонажей и сотни квестов. Кроме того, она подкупала своей стилистикой. Грустное очарование постапокалипсиса, сдобренное романтикой пятидесятых... Ух, это было действительно классно. А чего стоит один мальчуган-стиляга, словно бы сошедший с агитационных плакатов, – ай да разработчики, ай да молодцы!

Приятно радовала, даже можно сказать восхищала, походовая система сражений. Тут же встрепенулись



поклонники X-COM и Jagged Alliance, которые долго оставались в масонской изоляции, а тут нежданно-негаданно приобрели такого мощного союзника. Также соловьем запели все те, кто похоронил не один десяток мышек со сломанной левой кнопкой... Положительное впечатление усиливали персонажи, которых можно было взять к себе в спутники. Кстати, среди последних был и забавный псинка, который смело кидался на мутантов, пытаясь порвать их в грязно-зеленые клочья. Увы, под полный контроль спутники не переходили, и реагировали (реализация – ужасная! выполнение приказов, реализованных через диалог, было очень сомнительным) на самые общие команды из серии «прикрой», «отступаем», «используй лучший ствол», «устроим бартер?» и др. Менять предметы экипировки у братьев по оружию также было нельзя. Зато отлично были исполнены диалоги с персонажами, больше того, окружающие адекватно реагировали на ваше появление репликами, зависящими от вашей кармы. Попробуйте открыть огонь в собственном бункере – враз узнаете о себе много нового.

Сюжет был в меру разветвленный, квестов – море, оружия и предметов экипировки – не счесть. Были предусмотрены даже random encounters – случайные стычки на нейтральных территориях, что позволяло практически неограниченно разживаться новеньким барахлишком и набирать опыт. Плюс к этому – приколы и здоровая доля черного юмора. Секретный бластер инопланетян. Всевозможные «колеса», на которые запросто мог «подсесть» персонаж. Смачно озвученные симптомы отравления... Список можно продолжать еще долго.

В общем, несмотря на ропот недовольных, несмотря на обилие ошибок (даже эволюция патчей не исправила до конца всех огрехов), несмотря на относительную несбалансированность, **Fallout** вошел в игровую историю... Даже нет, не совсем так – **Fallout** стал частью этой истории. Помните, как сказал кто-то из великих – простые смертные гадают по звездам, а сильные мира сего – управляют ими. Так вот, **Fallout** был сильной игрой.

МИР *НОМЕР* ДВА

Уже через год к нам уверенно постучался **Fallout 2**. Надо сказать, что к этому моменту игровые массы немного пообтерлись, стали увереннее и поэтому встречали игру со здоровым скептицизмом. Основные подозрения вызывал тот факт столь скорого появления второй части. Непорядок. Не верим. Копнули пресс-релизы, почитали анонсы – так и есть, перед нами старый друг с новой оценкой. Чуть доработав движок игры, ребята из Interplay зарядили продолжение, которое обычно не принято называть «второй частью»... Впрочем, такими вопросами морали Interplay себя никогда не обременяла – за примерами далеко ходить не нужно.

Главный герой **Fallout 2** – потомок «номера 13» из первой части игры. Его цель найти загадочный артефакт G.E.C.K. (Garden of Eden Construction Kit) – устройство для создания райских кущ. Поскольку сотворение рая на земле является занятием не слишком торопливым, да и созидать нужно неспешно, с толком да расстановкой, то пресловутое ограничение по времени было снято. Гуляй себе вдоволь по разрушенной Америке да мутантов время от времени отстреливай.

Основной предмет гордости – ну не хвастаться же, в самом деле, увеличившимся в полтора раза размером локаций! – появившееся средство передвижения. Роскошь, мечта – разве можно иначе назвать шикарный Шевроле образца 1957 года?! Хромированное чудо позволяло не только более резво передвигаться по территории Западного Побережья, но и хранить предметы. Правда, и здесь не обошлось без проколов. Сколько ценных вещей безвозвратно пропало в недрах коварного бездонного багажника? Точная цифра статистике неизвестна, однако она очень велика. Очень.

Конечный список модернизаций можно назвать работой над ошибками. Была добавлена возможность экипировки своих спутников – мало приятного, когда крутого парня кладут только потому, что он страдает аскетизмом и наотрез отказывается взять у вас бронежилет. Стала более «справедливой» и сюжетная линия – злые персонажи стали иметь равные шансы с добрыми. Точнее, почти равные, так как превалирование «хорошестей» прослеживалось четко, однако по сравнению с первой частью это был огромный шаг.

Итог – **Fallout 2** стал воплощением девиза «больше, лучше, быстрее». Технологически и, что более важно, идейно игра осталась на прежнем уровне. Нет, она была встречена очень позитивно, с удовольствием обсуждалась и многократно проходилась, но еще один такой «Фоллаут» изрядно бы подорвал авторитет серии. Помните, что произошло с культовым (некогда) Tomb Raider? Игра самостоятельно, своими красивыми нежными женскими руками вырыла себе могилку и в ней ныне мирно покоится. Реанимационные попытки воскресить интерес, привлекая великого немого, вряд ли помогут – проект мертв вместе с мисс Крофт. Аминь.

Похоже, что в Interplay сей факт отлично осознавали. Сделали выводы, поплясав на костях конкурентов, покумекали и решили сделать что-нибудь эдакое. Ну а роль нескончаемой мыльной оперы почетно присвоили Baldur's Gate, при всей моей любви к игре – это так. Засим и зародились два новых проекта: **Fallout Tactics** и **Fallout 3**.

Впрочем, тут мы уже переходим грань от прошлого к будущему, оставаясь на тонкой полоске сегодняшнего дня. Еще несколько месяцев назад ребята из Interplay лишь игриво улыбались на нескончаемый поток вопросов «а будет ли продолжение?». Они упивались своим секретом. Они строили глазки сразу всей нетерпеливой публике. Аудитория волновалась, и с каждой минутой приближался момент взрыва, который бы ознаменовал конец терпению. Однако поистине с театральным эффектом, за доли секунды до апокалипсиса, занавес был раскрыт. Interplay представила новый проект – продолжение **Fallout**, которое...

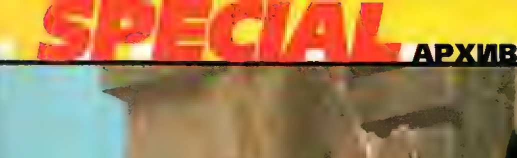
Которое продолжением вовсе и не было!

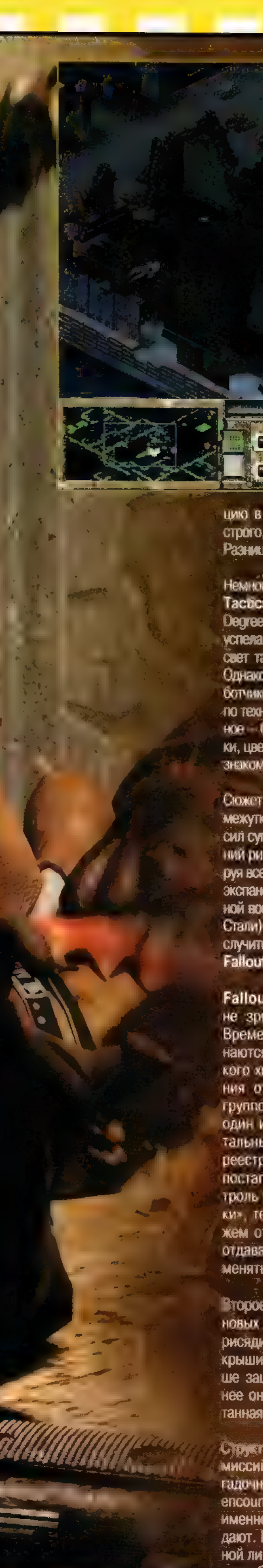
МИР *НОМЕР* Т...

[illegible]: PC, Mac [illegible]: Post nuclear tactical combat game [illegible]: Interplay [illegible]: 14 Degrees East/Micro Forte [illegible]: P300, 64MB RAM [illegible]: 32 [illegible]: http://www.interplay.com/falloutbos **Дата выхода**: начало 2001 года [illegible]: X-COM, Jagged Alliance, Fallout I & II

Fallout Tactics нельзя назвать прямым продолжением серии. Это ни в коем случае не Fallout 3, который является абсолютно независимым проектом и выйдет еще только годика через два. Будем называть вещи своими именами – **Fallout Tactics** является ответвлением от ролевого направления серии и твердо занимает пози-

На данный момент существуют две демоверсии Fallout Tactics. Одна содержит в себе мощный туторал, разбитый на четыре комплекса упражнений, а также две миссии. Вторая демоверсия ориентирована только на многопользовательскую игру и не представляет никакой ценности для тех, кто хотел узнать что-то новое об одиночном режиме. Сайт: http://www.interplay.com/falloutbos/demo.html; размер демоверсии для одиночной игры составляет около 115МБ.





цию в стане тактических игр. Ну, или, если говорить строго, в стане тактических игр с ролевыми элементами. Разница, понятное дело, существенна.

Немного настораживает факт, что работу над **Fallout Tactics** поручили достаточно специфичной студии 14 Degrees East (http://www.14degrees.com/), которая уже успела заклеймить себя клеймом позора, выпустив в свет такой шедевр девелоперской мысли, как Invictus. Однако обе демоверсии **Fallout Tactics** показали разработчиков с самой лучшей стороны – никаких нареканий по технической и идеологической части не было. И главное – был сохранен дух **Fallout**. Все мещанские рюшечки, цветочки, взрывчики и кровушка остались прежними, знакомыми и милыми. Ура!

Сюжет **Fallout Tactics** примостился во временном промежутке между первой и второй частями игры. Остатки сил супермутантов после ряда сокрушительных поражений ринулись в глубь Западного Побережья, терроризируя всех, кто встречался им на пути. Негодяи. Однако, их экспансии не суждено продолжаться вечно – в секретной военной организации Brotherhood of Steel (Братство Стали) произошел новый набор рекрутов. И надо так случиться, что среди них оказался и главный герой **Fallout Tactics**, то бишь, вы...

Fallout Tactics сравнивают с Jagged Alliance 2. И не зря. Обе игры действительно очень похожи. Временами в прекрасном лике **Fallout Tactics** узнаются хорошо знакомые черты ролевого тактического хита от Sir-Tech. Например, система управления отрядом. В **Fallout Tactics** вы командуете группой, в которой может быть до шести бойцов – один из них является вашим протагонистом, а остальные пятеро выбираются из внушительного реестра (порядка трех десятков рекрутов) некой постапокалиптической альтернативы A.I.M. Контроль над бойцами полный. В отличие от «классики», теперь вы можете управлять любым персонажем отряда, так же как и своим протагонистом – отдавать приказы, манипулировать с инвентарем, менять экипировку и оружие и т.п.

Второе характерное «на» из Jagged Alliance – набор новых движений. Бойцы научились ходить в полуприсяди, ползать по-пластунски и даже залезать на крыши зданий. Чем ближе позиция к земле, тем выше защищенность персонажа, однако тем медленнее он передвигается – логика, с успехом отработанная в Jagged Alliance.

Структурно **Fallout Tactics** разделен на двадцать миссий, объединенных в шесть стадий. Каким-то загадочным способом сюда приплетены и random encounters (те самые случайные стычки), однако как именно – на этот вопрос демоверсии игры ответа не дают. Разумеется, все мисси связаны общей сюжетной линией, а также намертво спаяны возможностью «переброски» своих заботливо выращенных бойцов.

Впрочем, по-другому быть и не могло, благо ролевая составляющая **Fallout Tactics** хоть и отошла на второй план, но по-прежнему выглядит солидно. Генерация персонажей, равно как и вся ролевая система, практически не изменилась, если не брать в расчет исчезновение некоторых «ненужных» умений (например, азартные игры), на смену которым пришли «нужные» (например, создание ловушек). Наметился целый ряд новых атак, а полный перечень способов ведения боя выглядит следующим образом: hand to hand (рукопашная), melee (ближний бой), blade (клинки), spear (копья), thrown (метательное оружие), grenade (гранаты), pistol (пистолеты), sub machine gun (автоматическое оружие), rifle (винтовки), heavy weapon (тяжелое оружие), min gun (миниоружие), rocket launcher (ракетницы) и mines (мины).

Глобальной карты, насколько можно судить, не будет. Все миссии будут выхватывать самые разные уголки Западного Побережья – от Чикаго до Денвера. В ассортименте разрушенные небоскребы, милые озера, залитые токсинами, заброшенные военные базы (обязательно!), выжженные города, фортификации Братства... И, конечно же, песок – много миль красноватого безжизненного песка.

Когда-то давно разработчики пообещали сделать бой **Fallout Tactics** в особом режиме CTB, что расшифровывается как Continuous Turn-Based – непрерывный походовый режим. Сказано – сделано. А пока шла работа, в огород несчастной 14 Degrees East летели мощные камни да валуны, по сравнению с которыми критика в адрес Invictus была детской забавой. Однако вышла демоверсия, и накал страстей сразу унялся. CTB-режим оказался вполне играбельным. Больше того – несколько боев, и к нему привыкаешь аки к родному, забыв о чистом походовом режиме, как о страшном сне. Не факт, что такие симпатии он вызовет и у вас, но тем не менее.

Отличие CTB от TB заключается в следующем. Все AP (action points) бойцов восстанавливаются не в начале каждого хода, а в реальном времени. Собственно говоря, в CTB и ходов никаких нет – однако частота выстрелов, дистанция передвижения и пр. ограничены скоростью восстановления AP. Так и получается, что подвижный персонаж с высоким параметром agility сумеет сделать куда больше телодвижений, нежели неповоротливый противник. Для каждого бойца можно задать агрессивную или защитную модель поведения – это позволит группе оперативно реагировать на разные виды угроз. Плюсы такого подхода – возросшая динамика боя, значительно ускорение «типовых» стычек. Минусы – иногда бойцы совершают тактические ошибки и очень недостает обычного походового режима. Впрочем, абсолютно в любой момент времени вы можете переключиться между CTB и TB – меню настроек всегда к вашим услугам.

Дизайном миссий явно занимался враг. В том смысле, что войска противника расставлены на карте удивительно грамотно и продуманно. Учитывая, что их будет около сорока пяти разновидностей – всегда к вашим услугам люди и супермутанты, вампиры и смертокллыки, – то взятие территорий будет задачей не из легких. Справиться с вражеской ватагой вам помогут: а) возможность прокачки персонажей, выражающееся в приобретение перков, совершенствовании умений, отыскания новых предметов экипировки и пр.; б) тонны, тонны всевозможного вооружения, большая часть которого перешла из первых двух частей игры; в) специальные средства передвижения, которых будет, как минимум, пять разновидностей: багги разбойников, скаут Братства, хаммер Братства (вау! – настоящий хаммер!), БМП Братства и танк.

Часть миссий будет специально заточена для многопользовательской игры. Заявлено пять режимов – три банальных (Deathmatch, Cooperative, Capture the Flag) и пара эксклюзивных (Tip the Brahmin, а также некий неизвестный секретный режим). Одновременно на карте может тусоваться до тридцати шести игроков, что весьма солидно.

ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ

Как видите, четкая линия **Fallout** неожиданно сделала крутой вираж. **Fallout Tactics** смело отказался от богатого наследия предшественников и решил сделать самостоятельный шаг в сторону. Возникает резонный вопрос – простите, почему?

Версий несколько, и каждая из них открывает только часть истины. Во-первых, нужно принять в расчет конъюнктуру игрового рынка. Как ни крути, но у **Fallout** появилось слишком много конкурентов – от страшного, но симпатичного Baldur's Gate и всех его многочисленных отпрысков до точащих когти Arcanum, «Два Мира» и других. Если когда-то **Fallout** был единственной звездой на небосводе, то сейчас там еще нужно поискать место, чтобы хоть как-то втиснуться. Во-вторых, **Fallout Tactics** требует минимума усилий в разработке при максимуме отдачи. Ведь если настроиться очень скептически и строго, то игру можно назвать вполовину урезанным **Fallout**! Вся работа сводилась в отсекании ненужного кода и лишней графики, ну и некоторым потугам на дизайн миссий. Казалось бы – несколько изящных взмахов скальпелем, и перед нами представитель другого жанра. Однако в данном суждении кроется лишь часть правды – на самом деле разработчики потрудились изрядно. Возьмите радикально усовершенствованный движок, полностью пересчитанную анимацию, грамотно составленные миссии... Нет, что ни говори, а работы хватало. Хотя и наработок тоже. Наконец, в-третьих, **Fallout Tactics** позволил Interplay выиграть уйму времени на разработку **Fallout 3**, который по прогнозам станет следующим витком в эволюции серии. Все довольны – фэны получили новый объект для обожания, злопыхатели попритихли, не в силах обвинить Interplay в самокопировании (ничего, скоро вторая часть Icewind Dale выйдет – там и оттянутся), и больше того, удалось даже привлечь новых поклонников из числа тех, что засыпают с именем Jagged Alliance на устах... И пока спрос удовлетворен, можно спокойно экспериментировать с новой игрой, не дергаясь из-за непрерывных требовательно-капризных вопросов «ну когда же?!».

В общем, Interplay выбрал уверенный фарватер. Можно сколь угодно долго обвинять компанию во всех тяжких, разносить в пух и прах издаваемые ею игры, но факт остается фактом. Interplay сейчас на белом коне.

И сходить с дистанции в ближайшее время не собирается.

О Fallout 3 неизвестно почти ничего. Да и откуда может быть достоверная информация, если проект запланирован на далекое будущее — последний квартал 2002 года, а то и начало 2003-го. Возможно, будет в 3D. Возможно, будет с поддержкой многопользовательского режима. Вот и все слухи... Обещаем, что как только появится хотя бы небольшая порция официальной информации, сразу опубликуем материал.

Сергей Овчинников

Game Boy ADVANCE час до премьеры

GameBoy - это дойная корова, которая вдобавок ко всему еще и несет золотые яйца. Примерно так можно охарактеризовать самое любимое и самое прибыльное детище компании Nintendo за всю ее многолетнюю историю. Проект портативной игровой приставки родился из сериала чрезвычайно популярных нинтендовских карманных электронных игр Game & Watch (из которых позже родились наши «Ну, Погоди» и прочие клоны). Гениальному дизайнеру Gunpei Yokoi пришла тогда идея создать портативную систему, способную проигрывать не одну, а несколько игр на сменных картриджах на манер собственной Nintendo'вской приставки Famicom. С тех пор и началась славная история самой успешной игровой консоли в мировой истории. Оригинальный GameBoy и его варианты GameBoy Pocket и GameBoy Color проданы по всему миру в количестве, превышающем 110 миллионов экземпляров, причем из этих 110 миллионов по крайней мере половина приходится на последние 2-3 года, когда благодаря невероятной популярности Pokemon некогда замедлившиеся продажи GB взлетели до небес.

21 марта в Японии и 11 июня в Америке Nintendo запустит свой новый проект, призванный занять место десятилетнего GameBoy на игровом рынке, стать новым его бесспорным лидером. Сегодня компания, похоже, располагает абсолютно всем, чтобы сделать GameBoy Advance таким лидером. Великолепная технология, позволяющая достичь на GBA графики уровня Super Nintendo (а при использовании некоторых особых эффектов даже превосходящей SNES). Полная поддержка новой платформы не только собственными проектами Nintendo, но и силами множественных партнеров, в числе которых такие имена как Sega, Namco, Konami. 21 марта GBA появится в продаже вместе с двумя десятками игровых проектов. Одна только Konami выпускает в launch семь игр. Nintendo ограничивается четырьмя, но зато сплошь хитовыми. Говорят, что стартовых проектов на новой сверхприбыльной консоли могло бы быть еще больше, если бы не варварские условия, на которых Nintendo раздает лицензии на производство игр. По слухам, любая компания, желающая издать игру на GBA, обязана подписаться и на проект GameCube, - таким образом Nintendo намеревается обеспечить всестороннюю поддержку и своей «большой» консоли. В ближайшее время, по всей видимости, издание игр на GBA станет занятием чрезвычайно прибыльным (не случайно Square несмотря на всю свою нелюбовь к Nintendo страстно хочет выпустить на GBA свои Final Fantasy IV, V и VI), так что из желающих подзаработать на новом рынке наверняка выстроится огромная очередь. Ну а Nintendo займется привычным для себя, пусть и несколько подзабытым делом, - начнет вершить судьбы индустрии. Но для нас, игроков все эти бизнес-стратегии и коварные планы не имеют значения. Главное в GameBoy Advance заключается в том, что с приходом новой мощной 2D-системы возродится целый мир, который был сокрушен под натиском полигонных технологий и незаслуженно забыт. Ближайшие месяцы и годы послужат возрождению легендарных двухмерных игр, которым не нашлось места в современном 3D-мире. GBA - система в полной мере ностальгическая. Уже в первых играх мы увидим отблески былых приставочных шедевров, тех времен, когда посягнуть на лидерство Nintendo никто даже и не мечтал. Будем готовиться к безумной премьере вместе! Собранная ниже дюжина игровых проектов станет основой библиотеки новой системы, причем практически каждый их них уже является настоящей классикой видеоигр. А остальные представляют огромный интерес благодаря свежему взгляду на 2D-графику, и главное, на 2D-игровой процесс.





GBA поначалу будет доступен лишь в довольно скучных цветах. Желтые, оранжевые и зеленые появятся позже.

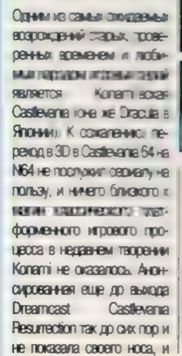
GBA: ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Центральный процессор:	16 MHz, 32 Bit RISC + 8 Bit CISC CPU
Оперативная память:	32 Кб JRAM + 96 Кб VRAM, встроены в процессор + 256 Кб
Графический дисплей:	Активная матрица (TFT), разрешение 240*160 точек, производство Sharp,
Размер экрана:	40,8X61,2 мм, без дополнительной подсветки.
Количество отображаемых цветов:	32,000
Звук:	Моно через встроенный динамик, стерео через наушники.
Возможности многопользовательской игры:	до 4 человек через link-кабель.
Энергопотребление:	Комплект из 2 батареек АА рассчитан на 15 часов работы.
Вес:	140 г.
Дата выхода в Японии:	21 марта 2001
Дата выхода в США:	11 июня 2001
Цена в Японии:	9800 иен ($88)
Цена в США:	не объявлена, но скорее всего составит $80-90

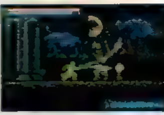


Castlevania: Circle of the Moon

Издатель: Konami
Дата выхода: 21 марта



Одним из самых ожидаемых возрождений старых, проверенных временем и любимых игровых серий является Konami Castlevania (она же Dracula в Японии). К сожалению, переход в 3D в Castlevania 64 на N64 не послужил сериалу на пользу, и ничего близкого к классического платформенного игрового процесса в недавнем творении Konami не оказалось. Анонсированная еще до выхода Dreamcast Castlevania Resurrection так до сих пор и не показала своего носа, и







это несмотря на то, что некогда были опубликованы достаточно правдиво выглядящие скриншоты и даже несколько роликов из игрового процесса. Никаких новостей о возрождении сериала на PS2 или GameCube пока нет, так что Circle of the Moon, является единственной надеждой фанатов сериала на то, чтобы поиграть в ближайшее время в любимую игру. Тем более что Castlevania на GBA верна классическим принципам своих предшественников с NES и SNES. Отличная графика и анимация, превосходные фоны готического замка Дракулы и зарекомендовавший себя (хочется сказать, веками) игровой процесс говорят сами за себя. Кашу маслом не испортишь.

KuruKuru Kururin



Rayman Advance

Издатель: Ubisoft
Дата выхода: 11 июня

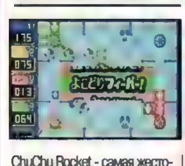
Чудаковатый, нескладный и забавный Rayman - национальная европейская, а точнее, французская гордость. Игра, посвященная приключениям этого персонажа, вышедшая на SNES, стала единственным платформером, который был способен тягаться в популярности с такими японскими монстрами как Mario и Sonic, по крайней мере, на собственной Родине, в Европе. Несмотря на такую внушительную популярность, игр о Rayman'е вышло всего две, но зато практически на все известные и неизвестные платформы. Теперь же UbiSoft пытается застолбить себе место и на рынке портативных систем, выпуская ремейк самой первой игры про ушастого Rayman'а на GameBoy Advance. Уже по первым скриншотам можно судить, что работа проделана великолепно, и Rayman Advance наверняка станет самым красочным проектом на премьере GBA. Однако ради такого цветового великолепия разработчики пожертвовали четкостью картинки, и задний план в игре представляется немножечко замыленным, как будто Rayman явился с PlayStation2. Тем не менее, достоинств этой прекрасной игры это ни в коей мере не умаляет.





ChuChu Rocket Advance

Издатель: Sega/Sonic Team
Дата выхода: 21 марта







ChuChu Rocket - самая жестокая игра на свете. Сотни, тысячи беззащитных мышек-леммингов бегают в панике по лабиринтам, не подозревая о страшных кошках, которые охотятся на них и хрут, хрут, хрут несчастных десятками. Ваша задача не дать мышкам сожрать кошек, тьфу, не дать кошкам сожрать мышек, разумеется, направив их в свою ракету незамысловатыми указаниями трех стрелочек. Противный момент заключается в том, что помимо вашей ракеты на поле размещаются еще три ракеты ваших противников, и эти гады тоже с удовольствием расставляют стрелочки, попутно загоняя мышей к себе в ракету, а котов - прямиком в ваш корабль. А ведь каждая кошка в ракете - еще пятьдесят трупиков! Страшное дело. Ни одна игра не напрягает в Multiplayer-режиме так, как ChuChu Rocket. Надо быть на чеку буквально всегда. И ведь все равно проиграешь. Из-за какого-то гада, который, сидя рядом с тобой и нагло ухмыляясь, направляет в твой корабль очередную партию отвратительных зубастых рыжих котов. Настоятельно рекомендуем не держать поблизости во время игры никаких колюще-режущих предметов. Во избежание летальных исходов. На GBA ChuChu Rocket выглядит вполне естественно, а разрешения экрана вполне хватает для того, чтобы показать весь лабиринт. На картридже с ChuChu Rocket будет не только полная версия игры в том виде, в котором она вышла на Dreamcast, но и еще 2500 головоломок, сделанных многочисленными фанатами игры. Но самое приятное в GBA-версии то обстоятельство, что в multiplayer можно будет играть при наличии всего одного картриджа! Достаточно лишь соединить свои GBA link-кабелем, и все, можно играть!

Magical Vacation





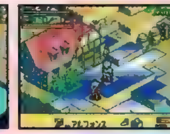
Tactics Ogre Gaiden

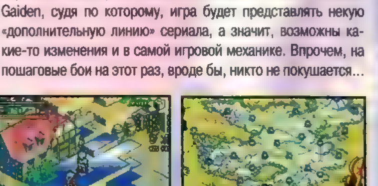
Издатель: Sega/Sonic Team
Дата выхода: 21 марта

Этот проект можно смело окрестить самой ожидаемой игрой на GBA в нашей редакции. Сериалы Tactics Ogre и Ogre Battle всегда славились продуманным и глубоким игровым процессом, практически идеально совмещая в себе элементы тактики и классической RPG. Не слишком замороченный, но интересный сюжет, достаточное разнообразие персонажей и их классов, отличные миссии и вполне приемлемое графическое оформление, - все это заставляло вновь и вновь возвращаться к играм серии. На GBA тоже мало что изменится, разве что только графику (по меркам карманной консоли, разумеется) мы теперь скорее склонны считать выдающейся, чем рядовой. Отлично отрисованная карта и вполне различимые персонажи позволят теперь не расставаться с игрой даже в дороге. Подробностей насчет сюжета или продолжительности квеста разработчики пока не представляли, однако у нас есть полная уверенность в том, что и с этим в Tactics Ogre Gaiden будет все в порядке. Некоторые опасения вызывает лишь название Gaiden, судя по которому, игра будет представлять некую «дополнительную линию» сериала, а значит, возможны какие-то изменения и в самой игровой механике. Впрочем, на пошаговые бои на этот раз, вроде бы, никто не покушается...

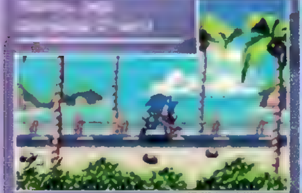


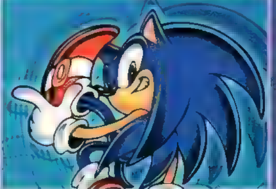






Sonic the Hedgehog Advance

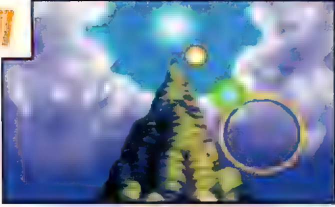




Вторым и самым многообещающим проектом издательства Sega для GameBoy Advance станет долгожданная конверсия Sonic'a. Одно время среди геймеров было популярно комментировать что-нибудь совершенно невероятное словами «скорее уж мы увидим Sonic'a на приставке от Nintendo». Однако, как видите, ждать этого момента долго не пришл...

...провалом своей собственной системы, готова дать миру то, что ему хочется, - очередную великолепную игру. Sonic Advance не будет прямым портом одной из ...

Golden Sun



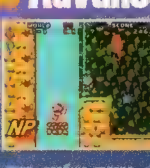
Издатель: Nintendo/Camelot
Дата выхода: лето 2001

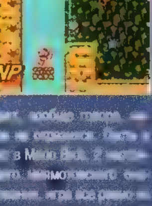
Одна из самых красивых игр, анонсированных для Game-Boy Advance, Golden Sun является плодом трудов команды Camelot, создателей недавних суперхитов Mario Golf и Mario Tennis. Помимо этого, за плечами команды есть и такой проект как RPG Beyond the Beyond для PlayStation. Golden Sun представляет собой довольно-таки классическую японскую ролевую игру с милыми персонажами, массой магии и красивым игровым миром. Даже для мощного GBA графические изыски Camelot выглядят просто невероятно. Сцены восхитительно анимированы, а во время сражений на экране взрывается настоящий фейерверк красок. Помимо технологического совершенства, Golden Sun также будет предлагать и такую странную для RPG вещь, как возможность играть вчетвером. Впрочем, как эта функция будет реализована, пока еще никто, кроме самих разработчиков, разумеется, не знает.

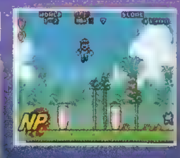




Super Mario Advance







Super Mario Kart Advance

Издатель: Nintendo
Дата выхода: 21 марта

Новая версия сенсационно играбельного сериала Mario Kart обещает стать основным двигателем многопользовательских сражений на GBA (по крайней мере, до появления нового Pokemon'a). SMKA представляет собой абсолютно новую игру, лишь частично похожую на первый Mario Kart для Super NES. Новые трассы, новый подход к графическому исполнению, нвый многопользовательский режим, измененное управление и физическая модель. GBA в Mario Kart Advance работает в уже известном вам Mode 7-режиме, а трассы, хоть и не изобилую подъемами и спусками, все равно не кажутся плоскими. Масса деталей, отличная техника масштабирования и вращения спрайтов (архитектурная особенность «железа»), - все это делает мир нового Mario Kart по-настоящему живым. В игре доступны восемь стандартных персонажей, а трасс будет около десятка. Из изменений по сравнению с SNES и N64-версиями игры стоит отметить достаточно странное управление, - теперь удержаться на трассе стало достаточно сложным занятием, а эффективность оружия значительно снизилась (вернее, его эффективность стала больше зависеть от умения игрока). Впрочем, все настоящие фанаты игры будут чувствовать себя здесь как дома. Великолепный и захватывающий игровой процесс никуда не делся, игра красива и динамична.







Сергей Овчинников при участии
Дмитрия Агарунова, директора издательства GameLand,
Дмитрия Мартынова, директора компании SoftClub и
Юрия Мирошникова, руководителя направления мультимедиа компании 1С

МИРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: 1995-2000

Год 1998 был чрезвычайно богат на события, которых произошло превеликое множество, и при этом стал настоящим символом, эпохой уже уходившего поколения игр. Укрупнение крупных игроков и окончательное разорение мелких, завершение работы над самыми масштабными проектами 32/64 битной эпохи и грандиозное продвижение вперед качества ведущих PC-игр вместе с лавинообразным ростом рынка 3D-акселераторов. И все это на фоне стремительно приближающегося появления нового поколения игровых консолей, - примерно так можно коротко рассказать о главных событиях года. Меньше интриг, гораздо больше реальных дел, - всем участникам рынка необходимо было окончательно закрепить свои позиции, отработать год максимально эффективно и начать строить свои планы на ближайшие пять лет, отдав предпочтение той или иной платформе нового поколения, из которых в реальной стадии готовности находилась лишь Sega'вская Katana.

Еще в середине 1997 года корпорация CUC обзавелась новым приобретением: за 2 миллиарда долларов CUC купила издательства Sierra и Davidson (в числе владений которого была и студия Blizzard), в одночасье сделавшись таким образом одним из крупнейших игроков в индустрии. Впрочем, положение дел в приобретенных CUC компаниях в то время было далеко от идеала. Разросшаяся и совершенно неуправляемая корпоративная махина уже давно не выпускала настоящих хитов и была глубоко убыточной. У Davidson дела также обстояли не лучшим образом, - лишь студия Blizzard была способна на выпуск игр, продававшихся миллионными тиражами. В начале января CUC переименовала игровое подразделение в Cendant Software и провела серьезную реорганизацию, уволив из Sierra около сотни сотрудников. Впрочем, все топ-менеджеры сохранили свои места и продолжили бездельничать. Некоторые из чиновников Cendant оплачивали за счет компании свои дорогостоящие отпуска где-нибудь на Карибах или на Багамах, а многие сами себе начисляли премии, исчислявшиеся сотнями тысяч долларов. Когда обстоятельства этого мошенничества раскрылись (а произошло это ближе к концу года), руководство CUC, потерявшее на этот момент из-за страшного падения курса собственных акций уже около 20 миллиардов долларов, приняло решение продать тонущий Cendant. В дело немедленно вмешалась Electronic Arts, только что прибравшая к рукам долгожданную Westwood Studios всего за 122 миллиона долларов. EA пожелала приобрести вдобавок и Blizzard, и готова была заплатить за маленькую студию аналогичную сумму. Однако CUC не решилась продавать издательство по частям. В результате же Cendant оказался в руках французской корпорации Havas, являющейся частью медиа-империи Vivendi. Той самой Vivendi, которая после покупки концерна Seagram-Universal в конце прошлого года ста-

ла называться Vivendi-Universal. Причем обошлась французам покупка ровно вдвое дешевле, чем некогда американцам, - Cendant ушел всего за 960 миллионов долларов.

Компания Sega с наступлением нового года резко активизировала свою деятельность в преддверии скорого запуска своей новой игровой консоли, которая в то время проходила под двумя кодовыми названиями: Black Belt и Katana. Эту ситуацию необходимо немного прояснить. Дело в том, что Sega, недовольная архитектурой своей предшествующей консоли Saturn, решила поручить разработку нового проекта сразу двум подрядчикам, американскому и японскому. Американским стала компания 3Dfx, создававшая свою версию приставки под кодовым названием Black Belt на базе своего нового чипа Voodoo2. В Японии же корпорации NEC и Hitachi работали совместно с английской компанией Videologic над своим вариантом под названием Katana. Sega в результате, как известно, предпочла старых японских партнеров сомнительным новым американским и отозвала свой заказ у американцев. Более того, компания немедленно избавилась и от принадлежавших ей акций 3Dfx, что повело за собой резкое падение их курса. 3Dfx подала на Sega в суд, обвиняя компанию в похищении ее технологических секретов, однако уже полгода спустя противники помирились (правда, Sega все-таки пришлось выплатить 3dfx кое-какую неустойку). Тем временем фронт работ над будущим Dreamcast не угасал. Корпорация Microsoft, относительно которой уже тогда пошли слухи относительно ее прихода с собственной приставкой на рынок уже в 2000-ом году (ошиблись всего лишь на год!), предоставила Sega свой инструментарий Windows CE с тем, чтобы сделать процесс портирования игр с PC на Dreamcast максимально простым. Сотрудничество доросло даже до провозглашения друг друга стратегическими партнерами. Насколько Sega и Microsoft лукавили, известно лишь сейчас - в реальности все эти анонсы оказались не более чем блефом, а количество игр разработанных при помощи WinCE исчисляется единицами (самыми знаменитыми стали загубленная низкопроизводительными библиотеками Sega Rally и только что выпущенный Smilebit-овский Hundred Swords). К весне многие подробности проекта уже прояснились. Стало известно, что Katana будет комплектоваться модемом, что у приставки будут совершенно особенные карточки памяти, на которых можно будет играть вне дома. Официальное имя новой консоли Sega стало достоянием общественности за сутки до анонса, который состоялся 21 мая 1998 года. Несмотря на то, что на пресс-конференции по случаю представления Dreamcast не было показано ни одной реальной игры, тем не менее, всем уже было прекрасно известно, что консоль уже готова, и десятки разработчиков спешили поделиться своими планами. Первым не выдержал знаменитый Kenji Eno, показавший зачатки своей D2 спустя двое суток после официального представления консоли. Стало известно, что Yu Suzuki оставил создание игр для автоматов и уже на протяжении трех лет трудится над эксклюзивным для Dreamcast Project Berkley. 22 августа при большом стечении народа в Токио был объявлен Sonic Adventure, призванный стать центральным событием на премьере приставки. Творение Sonic Team, созданное в кратчайшие сроки, действительно не могло не поражать. Великолепная графика высокого разрешения, обилие текстур, безумные скорости и любимый миллионами главный герой очаровывали с первого взгляда. Даже вглядываясь в крошечное окошко страшно тормозящей прямой интернетовской трансляции события, мы уже могли увидеть настоящий хит, способный буквально взорвать игровой мир. Спокойно проигнорировав E3, Sega продолжила информационный нажим с началом осени. В октябре была проведена финальная пресс-конференция, на которой была анонсирована как дата выхода приставки (27 ноября) в Японии, так и ее цена (около 230 долларов), показавшаяся многим пользователям неоправ-



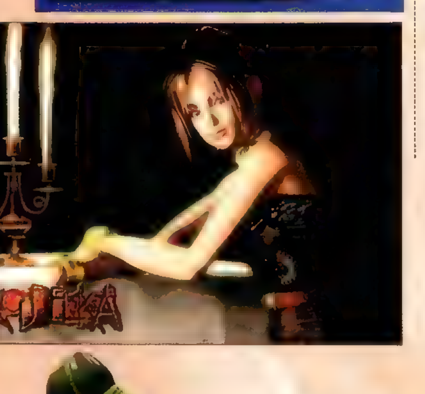


американских магазинов, в количестве порядка 150 тысяч экземпляров. Sega не успела выпустить к премьере достаточное количество консолей, создав тем самым для себя еще одну проблему, проблему дефицита. Sonic Adventure к премьере все-таки не успел, и Sonic Team, в спешке заканчивая работу над проектом к «последнему сроку» 23 декабря, не успела вычистить массу багов в великолепной, но все-таки пострадавшей от нехватки времени у разработчиков игре. Несмотря на все эти проблемы, продажи Dreamcast начались весьма неплохо для



Sega. Масса фанатов Virtua Fighter смела с прилавков все имевшиеся консоли и радостно требовала еще. 20 декабря при полном аншлаге Yu Suzuki продемонстрировал десяти тысячам фанатов свой грандиозный проект Shenmue, бывший Project Berkley. В отсутствие обещавшегося, но так и не случившегося анонса приставки нового поколения от Sony (который компания собиралась провести за неделю до выхода Dreamcast на японский рынок), будущее платформы виделось исключительно в радужных тонах. Помимо продвижения Dreamcast, Sega занималась в 1998 году и попытками сохранить свое доминирующее положение на сокращающемся, но все еще прибыльном

данно высокой. Тогда же наступило время для важного анонса: компания Capcom, давний партнер Sega, сообщила о том, что новая серия знаменитого сериала Resident Evil выйдет эксклюзивно для Dreamcast под названием Resident Evil Code: Veronica. Игра впервые будет полностью трехмерной, и будет создаваться при поддержке одной из команд разработчиков внутри Sega. Code Veronica действительно в результате настолько разительно отличалась от классического Resident Evil, что у нас почти не остается сомнений в том, что Sega не просто «помогала» с созданием проекта, но, скорее всего, выполнила львиную долю работы. 27 ноября 1998 года Dreamcast появился на прилавках





Гималаи – крыша мира
Компьютеры Compaq – вершина технологий

фото Д. Воробьева

Armada E500

(202804-D41, 179855-D41, 179858-D41)

– ноутбук «все-в-одном» для ежедневного использования в бизнесе.

Процессор Intel® Mobile Pentium® III 800 или 850 МГц
или процессор Intel® Mobile Celeron™ 600 МГц.
Габариты 315x250x40 мм.
Дисплей 15.1"(1400x1050)
Видео AGPx2 8 МБ + TV выход
Вес 3 кг
Память – 64 (128) МБ
Жесткий диск 5, 10 или 20 ГБ
В зависимости от модели поставляется CD-ROM или DVD-ROM, 56.6k модем, сетевая карта 10/100
Тип батареи – Li-ion (до 3 часов)
Предустановленная операционная система Windows® 95/98/NTW 4.0

Armada M700

(206647-D48, 470008-460, 470006-400)

– полнофункциональный ноутбук для тех, кому нужна вычислительная мощь и мобильность.

Процессор Intel® Mobile Pentium® III 700, 750 или 800 МГц
Габариты 249x315 x 28 мм.
Дисплей 14.1" TFT (1024x768)
Видео AGPx2 8 МБ + TV выход
Вес 2,2 кг.
Память – 64 (128) МБ
Жесткий диск 10, 12 или 20 ГБ
В зависимости от модели поставляется CD-ROM или DVD-ROM, 56.6k модем, сетевая карта 10/100
Тип батареи – Li-ion (до 3.5 часов)
Предустановленная операционная система Windows® 95/98/NTW 4.0

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation



Мобильные компьютеры Compaq органично сочетают в себе:

Производительность – применяются самые последние процессоры и технологии обработки информации.

Надежность – сборка осуществляется только из тестированных компонентов, отвечающих отраслевым стандартам. Корпус выполнен из магниевого сплава, прочность которого превосходит прочность пластмассы в 20 раз.

Защищенность – во всех ноутбуках Armada приняты меры по обеспечению защиты аппаратных средств и данных.

Продолжительное время автономной работы – для его увеличения реализовано несколько настраиваемых режимов энергосбережения Local Standby, Suspend, Hibernation.

Compaq Armada E500 и M700





Наши партнеры:

Краснодар	BCC Unit	(8612) 554-000, 573-157
Москва	AMS	(095) 937-5558 (многокан.)
Москва	АЙ-ТЕКО	(095) 493-4048, 203-5709
Москва	ВАЙДЕН	(095) 231-1667, 956-6787
Москва	Компания R-Style	(095) 904-1001 (многокан.)
Москва	Электон	(095) 238-7868, 238-6886
Москва	ЛайтНэт Комплекс	(095) 200-1414, 299-0607
Москва	ПатриАрх	(095) 216 7201, 215-2957
Москва	С + С	(095) 324-5497, 323-9188
Москва	ШАРК	(095) 324-1783, 234-1782
Интернет-магазин		www.computerplaza.ru



Оптовые поставки:
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065
Факс: (095) 904-5995
E-mail: rsi@rsi.ru
http://www.rsi.ru/compaq
b2b.rsi.ru



www.compaq.ru

- Компания RSI – победитель национального конкурса «Брэнд года» в 2000 году



рынке игровых автоматов. Анонсированная осенью новая архитектура Naomi, полностью совместимая с Dreamcast, являла собой новый этап в политике компании. Отныне пользоваться Sega'вскими аркадными технологиями могла практически любая игровая компания. Naomi была дешева в производстве, мощна, переводить игры с нее на Dreamcast было сущим пустяком, а выглядели они не хуже, чем признанные шедевры с Model 3. Впрочем, и здесь Sega немножко не хватило фокусировки. Naomi стартовала в залах игровых автоматов с приличным, но не слишком шедевральным House of the Dead II и уж совсем никаким Zombie Revenge. По-настоящему же прорывная Crazy Taxi, появившаяся в марте 1999-го, не получила достаточной раскрутки. Все это привело к тому, что технологиями Sega воспользовались лишь самые ближайшие партнеры компании - Capcom, Tecmo и еще пара-тройка издательств поменьше.

Впервые за свою историю столкнувшаяся с серьезными проблемами, связанными с неуспехом приставки Nintendo 64 в Японии в Европе, компания Nintendo приступила к серьезной работе над консолью нового поколения. Первоначально планировалось, что новая приставка будет создана той же командой инженеров все еще сильной Silicon Graphics, однако эта самая команда, что-то не поделив со своим руководством, покинула SGI, убедив Nintendo работать над проектом без участия Silicon Graphics, на более выгодных условиях. Команда перебежчиков организовала компанию ArtX и вплотную приступила к разработке графического чипа Flipper. Однако SGI, справедливо полагая, что сотрудники ArtX прихватили из офисов SGI не только личные вещи, но и немалое количество технологических секретов, затеяли грандиозный судебный процесс, косвенным обвиняемым в котором стала и сама Nintendo. На самом же деле, Silicon Graphics, уже в полной мере почувствовав всю глубину наступающего в компании финансового кризиса, решила во что бы то ни стало получить контракт с Nintendo. А когда японская корпорация, напуганная выдвинутыми в адрес ArtX обвинениями обратилась с предложением о разработке чипа для проекта Dolphin к компании Nvidia, SGI немедленно вчинила иск и ей. В результате же Nintendo решила вернуться к старым партнерам из ArtX и отстаивать их интересы. Silicon Graphics не смогла доказать в суде прямой вины сотрудников ArtX и в конечном счете была вынуждена довольствоваться лишь небольшой компенсацией. Для Nintendo же вся эта история была вдвойне неприятна, поскольку задержала процесс работы над технологией для Dolphin и отложила его выход минимум на полгода. С другой стороны, компания осознала, что в ближайшие пару лет возможности выпустить новое «железо» не представится, и привела в действие новый план по выпуску собственных хитовых игр на N64, уже без расчета на участие в жизни платформы сторонних издательств. Как ни странно, именно с этого момента N64 постепенно начала вновь подниматься на ноги. Центральный релиз года, вышедшая 17 октября в Японии и 23 ноября в США долгожданная миямотовская Legend of Zelda: Ocarina of Time не только со шквальным успехом была принята в Америке (в первые же дни продаж сборы от игры составили более 150 миллионов долларов), но и, к удивлению многих аналитиков, оживили интерес к практически мертвой приставке в Японии. За прошедшие с момента выхода Zelda несколько месяцев Nintendo удалось довести количество проданных в Японии консолей с 2 до 4 миллионов и продать только в Японии полтора миллиона копий Ocarina of Time. Общий же тираж признанного шедевра составил свыше десяти миллионов копий.







В начале года Nintendo анонсировала долгожданного сменщика ставшего чрезвычайно популярным за последние пару лет GameBoy. GameBoy Color, вышедший в августе, представлял на своем великолепном цветном экране специально для него выпущенные игры в 56-цветной палитре, а старые проекты с черно-белого GB переводил в четырехцветную, на манер Super GameBoy для SNES. Колоссальный успех карманной системы, конечно же, во многом связан с феноменом Pokemon, однако с этого момента продаваться на GBC стали не только Покемоны и Тетрис, но и еще целый ряд игровых проектов. Спустя восемь лет после своего рождения, GameBoy наконец-то превратился в полноценную игровую

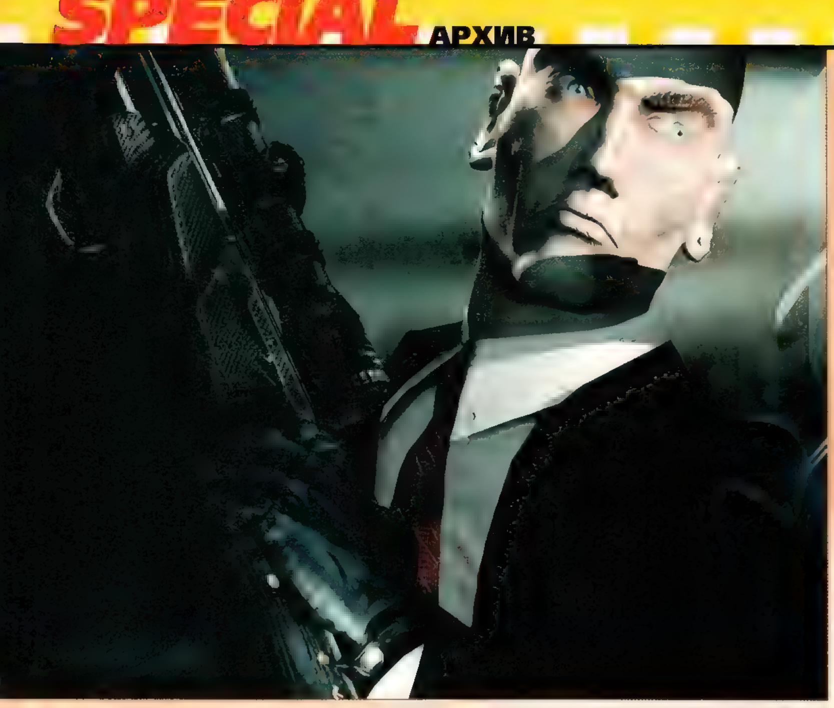


Чтобы закончить с судебной тематикой, расскажу об еще одном интересном скандале. Компания Activision купила в начале года лицензию на торговую марку Civilization у издательства Avalon Hill и лихо принялась за создание игры под названием Civilization: Call to Power. Издательство MicroProse, некогда создавшее вместе с Сидом Мейером «настоящую» Sid Meier's Civilization возмущенно подало в суд на Activision, которая по мнению MicroProse нахально заграбастала не принадлежащую ей торговую марку. На самом деле, марка Civilization действительно всегда принадлежала Avalon Hill, которая выпускала под ней совершенно невыразительные стратегии и никогда не пыталась паразитировать на мейеровском творении. Activision же занялась созданием клона «цивилизации настоящей». MicroProse владела правами лишь на название Sid Meier's Civilization и теоретически возмущаться не смела. В результате долгих разбирательств и тут всем удалось-таки договориться. Activision потратила еще немного денег и дала возможность MicroProse в любой момент воспользоваться одной из Activision'овских торговых марок, а также относительно безболезненно перенесла переход лицензии на MechWarrior 3 в руки MicroProse. Впрочем, у нее эта лицензия также надолго не задержалась: уже в конце года Microsoft купила корпорацию FASA, владевшую всеми правами на Вселенную Battletech, и MechWarrior IV появился на свет уже под лейблом софтверного гиганта.

1998-ой - год настоящего триумфа в жанре 3D-Action. Вслед за появившимся еще 9 декабря 1997 года гениальным Quake II, впервые наглядно продемонстрировавшим публике возможности 3D-акселераторов, релизы и анонсы посыпались, как и рога изобилия. Первые несколько месяцев года полностью и безраздельно принадлежали Quake II, тоже, кстати, вызвавшем немало споров и воспринятом далеко не так однозначно как можно было бы ожидать. Однако уже в мае месяце компания Epic Megagames завершила свой титанический труд под названием Unreal, анонсированный еще в конце 1995 года. Из рекламного проекта intel'овской технологии MMX, о которой, разумеется, в середине 98-го никто даже и не вспоминал, Unreal превратился в настоящий гимн 3D-акселерации, и, что немаловажно, игровому дизайну. Unreal при всех его возможных неувязках и недоработках обладал несколькими важными качествами: технологически игра бесспорно была выше Quake II (впервые в истории 3D-технология от id оказалась лишь на втором месте), а дизайн уровней просто поражал воображение. Мечта геймеров об огромных открытых пространствах, элегантных монстрах, величественной архитектуре, наконец, сбылась. В последовавшие после выхода Unreal несколько месяцев в индустрии наблюдался чуть ли не панический исход разработчиков, создающих проекты 3D-Action от id к Epic. А главным символом этого исхода стал сам Джон Ромеро и его студия Ion Storm. Несмотря на то, что будущий провал по имени Daikatana все-таки остался на движке Quake II (Ромеро считал, что игру уже поздно переделывать, ведь она должна была выйти чуть ли не со дня на день), секретный проект Warren Spector'a Deus Ex был немедленно переведен на технологию Unreal. Еще одним знаковым событием стал отказ студии 3D Realms от движка Quake II в пользу Unreal в работе над грандиозным долгостроем Duke Nukem Forever. id Software в ответ объявляет начало работы над Quake III на грандиозном движке, предназначавшемся для некоей игры под кодовым названием Trinity и приглашает всех разработчиков переходить сразу на ядро Quake III. Технологию id действительно разработает, однако собственную полноценную игру выпускать не станет, ограничившись лишь чисто мультиплеерным проектом Quake III Arena. В октябре 1998 года мир сотрясает то ли демо, то ли бета-версия долгожданного проекта Half-Life Day One студии Valve. Первый по-настоящему кинематографичный 3D-Action, Half-Life в буквальном смысле «сносит крышу». Игра действительно великолепна, и полная ее версия, появляющаяся в ноябре только подтверждает уже сложившееся всеобщее мнение, и маленькая команда Valve мгновенно причисляется к лику святых. И Sierra неожиданно вновь оказывается на коне. Не Unreal, не Quake II, а именно Half-Life является самым грандиозным и самым лучшим проектом года. Да и продажи зашкаливают далеко за миллион копий.

В начале года ряд замечательных американских команд разработчиков решились на необычное и весьма рискованное предприятие. Mike Wilson, бывший президент компании Ion Storm решил создать свое собственное игровое издательство, которое бы функционировало по законам отличным от тех, что приняты в больших корпорациях наподобие Electronic Arts. Wilson создал нечто вроде профсоюза или кооператива из дружественных друг другу команд разработчиков, причем не просто каких-то там абстрактных новичков, а компаний вполне солидных и уже имеющих за душой не по одному хиту. Созданную компанию решено было назвать Gathering of Developers или,

систему. Для N64 Nintendo тоже приготовила «железный» подарочек, который представлял собой модуль расширения оперативной памяти для приставки со стандартных 4-х до 8-ми мегабайт. С этим модулем новые оптимизированные под него игры могли запускаться в высоком разрешении, и смотрелись они тогда почти как Dreamcast'овские проекты. Первыми прелести Expansion Pack опробовали владельцы Turok 2 и Star Wars: Rogue Squadron. А позже вышли и несколько игр, которые просто не могли работать без этого устройства, в их числе были Donkey Kong 64, Perfect Dark и уж совсем недавний шедевр Legend of Zelda: Majora's Mask.



сокращенно, G.O.D. В первый состав GOD вошли студии Epic Games (Unreal), 3D Realms (Duke Nukem), Ritual Entertainment (Sin), Pop Top Software (Railroad Tycoon2, Heroes of Might & Magic), Terminal Reality (Nocturne) и Remedy Entertainment (Max Payne). Первоначально идея пришлась всем участникам по вкусу. От них лишь требовалось создавать хорошие игры, а маркетингом, дистрибьюцией и прочей бизнес-мишурой занимался центральный штаб GOD. Впрочем, большинство из разработчиков, вошедших в альянс, были связаны контрактами с крупными издательствами, такими как GT Interactive или Activision. В результате же GOD так и не вышла на запланированные компанией обороты. Ни 3D Realms, ни Remedy, ни Ritual так и не выпустили ни одной игры для издательства, и содружество как-то очень плавно перетекло внутрь формирующегося издательского монстра Take2/Rockstar. Видимо, Gathering of Developers попросту пала жертвой чрезмерной амбициозности участников проекта и их активного нежелания делиться с друзьями-партнерами плодами собственного успеха. Единственным хитом издательства стал выпущенный Pop Top великолепный Railroad Tycoon 2.

Выставка E3 прошла в 1998 году без громких анонсов, но зато представляла собой настоящую сокровищницу для всех настоящих фанатов игр. Помимо впервые представленных играбельных версий Legend of Zelda и Metal Gear Solid, именно на E3 английский дизайнер Peter Molyneaux впервые анонсировал свой мегапроект Black & White, именно здесь Square впервые показала некоторые кадры из будущего суперхита Final Fantasy VIII и сообщила о своих намерениях заняться созданием Final Fantasy: The Movie. Издательство Electronic Arts поразило всех присутствовавших невероятным качеством переделанного с PlayStation Need for Speed: Hot Pursuit, а компания New World Computing показывала на своем стенде как уже законченное продолжение легендарного сериала Might & Magic VI: Mandate of Heaven, так и вышедшую спустя полгода культовую стратегию Heroes of Might & Magic III. Именно на E3'98 блистали великолепным качеством только что анонсированные новые проекты тогда еще бодрой и полной уверенности в себе студии Cavedog: стратегия Total Annihilation Kingdoms, первоклассный 3D Action Amen: the Awakening, забавная адвенчура самого Рона Гилберта, создателя Monkey Island под названием Good & Evil и совершенно невероятный готический проект Elysium, который предполагалось выпускать ежемесячно маленькими частями. Увы, надеждам Cavedog стать разработчиком первого эшелона не суждено было сбыться, но об этом мир узнал значительно позже. Вместе с новостями с E3 в мир ворвалось и долгожданное известие о том, что невероятно давно и долго ожидаемый и заранее обожаемый проект StarCraft, наконец-то был завершен. Игра была выпущена к радости публики и издателей, продавших в общей сложности более полутора миллионов копий очередного Blizzard'овского шедевра. И хотя эйфории, подобной той, что сопутствовала появлению WarCraft II не наблюдалось, StarCraft стал одной из самых любимых и почитаемых стратегических игр в истории. Не будучи при этом ни на грамм инновационным. Впрочем, иногда спокойный знакомый и затягивающий игровой процесс ценится лучше любых революционных нововведений.

Жизнь PlayStation в 1998 году не то, чтобы протекала тихо или незаметно, напротив, именно в этом году на платформе вышли многие из самых ярких ее игр. В январе 1998 года мир узнал, что такое Gran Turismo. Из непонятной серенькой гоночки от создателей красивой, но посредственной Motor Toon GP, анонсированной полугодом раньше, GT превратилась в настоящий культовый феномен эпохи PlayStation. Первый реальный (и грандиозный) успех разработчиков из внутреннего подразделения Sony Computer Entertainment. Первая гоночная игра за долгие годы, разошедшаяся по миру сумасшедшим тиражом, приближающимся к 10 миллионам копий. Потрясающая реалистичность, блестящие машинки, удачно пойманный за хвост игровой процесс. Из GT вырос в результате самый ценный для Sony игровой сериал. Уже весной мир сотрясло уже другое событие: появление в продаже сначала в Японии (26 марта), а затем и в Америке (28 апреля) долгожданного Tekken 3, в котором Namco достигла совершенно невероятного для PlayStation уровня графического оформления, правда, при этом пожертвовав имевшимися в аркадной версии частично трехмерными аренами. Tekken 3 - бесспорно, лучшее произведение в сериале. Масса героев, отличные эффекты и наконец-то, выверенный и более-менее сбалансированный игровой процесс. Плюс миллионы фанатов по всему миру. Sega ответить было нечем - не переводить же на Saturn Virtua Fighter 3! В октябре же свершилось самое важное событие в жизни PlayStation. На платформе появилась игра, ставшая, по крайней мере, у англоязычной аудитории настоящим ее символом. Речь идет, конечно же, о великолепном и неповторимом Metal Gear Solid от Hideo Kojima и издательства Konami. Интерактивный фильм с достаточным количеством захватывающего игрового процесса, MGS и его главный герой Solid Snake стали всем тем, чего никак не могли добиться чудаковатый и примитивный Crash Bandicoot и игра одноименного названия. Имидж PlayStation даже в глазах самых непримиримых ненавистников Sony изменился раз и навсегда. Несмотря на достаточно прохладную реакцию японской публики (MGS едва-едва переполз за миллионный рубеж), в Америке и Европе игру ждал бешеный успех. Еще одна большая победа Sony.

Так уж случилось, что три самых важных игры не только 1998 года, но, пожалуй, и вообще всей описываемой в этом материале эпохи, появились на свет с разницей в считанные недели. Каждая из них по-своему совершила революцию в том жанре, который она представляла. Каждая серьезнейшим образом изменила отношение игроков к интерактивным развлечениям. И каждая стала настоящим эталоном, которому следовали позже десятки маленьких и больших студий-разработчиков. Half-Life, Metal Gear Solid, Legend of Zelda: Ocarina of Time. Это ли не судьбоносное совпадение? Оставив тему для размышлений на ближайшие две недели, спешу раскланяться. Продолжение в следующем номере!



ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация
по игре и вселенной STAR TREK
на официальном сайте игры
www.star-trek.ru

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта – **три Кровавых Сферы**, – они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет лучших офицеров космофлота – капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру – на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая **станция «Дальний Космос-9»** вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!

Командор Ворф

Родился в 2340 на планете Кьюнос, являющейся частью Клингонской империи. В 2346 году вся его семья была уничтожена во время атаки ромулян на форпост Китомер. Юный Ворф был подобран кораблем Федерации и доставлен на Землю.

Ворф учился в Звездной Академии с 2357 по 2361 год, а спустя три года после ее окончания получил назначение на корабль «Энтерпрайз». Через восемь лет он был переведен на космическую станцию «Дальний Космос-9», где возглавил отдел специальных операций. Ворф также является капитаном корабля «Дерзкий».

Ворф в совершенстве владеет приемами рукопашного боя, и поэтому именно его отправляют на выполнение наиболее опасных миссий, где требуется сила и ловкость.

Бэт-Леф

Оружие клингонских воинов, представляющее собой двуручный клинок оригинальной формы. Предназначено для использования в ближнем бою, в руках эксперта превращается в поистине смертельное оружие.



Фирма «1С»
123056 Москва, а/я 64
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций: (095) 288-1055, hline@1c.ru
www.1c.ru, admin1c@1c.ru

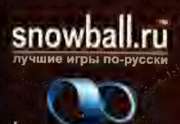












НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ
www.infinite-loop.ru

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Порой самые очевидные вещи мы воспринимаем как нечто из ряда вон выходящее. Что удивительного, позвольте вас спросить, в том, что Westwood анонсировала Emperor: Battle for Dune? Абсолютно ничего. Чуть-чуть логики и здравого смысла, и станет понятно, что сиквел той самой Dune 2 для Westwood и Electronic Arts — это вполне естественный и очевидный проект. Вот если бы апологеты жанра RTS объявили о разработке какой-нибудь adventure в полном 3D, тогда мы могли бы назвать сию новость сенсацией. А так... Ничего удивительного. А сердце все равно радуется.

Собственно, **Emperor: Battle for Dune** [illegible] Westwood занялась этим проектом сразу после выхода Dune 2000. Точнее, сразу после того, как стало ясно, что вселенная Dune пользуется огромным успехом среди поклонников жанра. Как и предполагалось, знаменитый римейк, который вызвал весьма противоречивые чувства в душах игроманов, оказался лишь первой ступенькой на пути создания настоящего сиквела. И уж, конечно, глубоко ошибались те, кто называл сиквелом Dune 2000.

Собственно, наше первое знакомство с **Emperor** состоялось в редакции. Весьма эффектный ролик, появившийся в день анонса игры, произвел на нас, точнее, на большую часть из нас, неизгладимое впечатление. И, в основном, потому лишь, что это Dune. Человеку, не знакомому с произведе[illegible] жанра, бесполезно объяснить, что же такого особенного в разрабатываемой RTS. Ну, трехмерность, ну, спецэффекты – так ведь это мы все уже видели сто раз! Попробуйте объяснить Боре Романову, что такое динамичность, атмосфера, что такое, в конце концов, ролики от Westwood, и вы поймете, насколько все это безнадежно.

Вселенная, придуманная Фрэнком Хербертом (Frank Herbert) и ставшая широко известной после фильма Дэвида Линча (David Lynch) в 1984 году, как будто бы создана специально для игр и real-time стратегий в частности. [illegible] всепожирающие черви, джихад, сложная философия с налетом мистики... Этот огромный древний мир привлекает, поглощает и завораживает своей незнакомостью, непохожестью на то, к чему мы привыкли... Вселенная **Emperor: Battle for Dune** – это, как минимум, достойный стимул для того, чтобы заин[illegible].

Специально для тех, кто плохо представляет себе, о чем идет речь, сделаю некоторые пояснения. Дело в том, что с незапамятных времен три аристократических Дома борются за контроль над планетой Арракис или, как ее еще называют, Дюна. На самом деле, по Херберту за контроль борются всего два Дома, благородные Атрейдесы (Atreides) и коварные Харконнены (Harkonnen), таинственные Ордосы (Ordos) – это, собственно, нововведе-







Дмитрий ЭСТРИН

ние Westwood. Так или иначе, стороны заинтересованы не во владении бескрайними пустынями, а в контроле над ценным веществом, спайсом или меланжем. Этот не имеющий аналогов наркотик способен предоставить человеку невероятные возможности, сделать его самым совершенным существом во всей Вселенной. He who controls the spice, controls the universe – это известное изречение лучше всего объясняет причины трехстороннего конфликта. Война разгорается с новой силой после смерти императора Дюны Фредерика IV в 10190 году.

Итак, игроку предстоит вступить в борьбу за императорский трон на стороне одного из трех Домов – то бишь, на стороне Атрейдесов, Харконненов и Ордосов. Однако в **Emperor: Battle for Dune** будут представлены еще, как минимум, пять различных фракций. Вы сможете поддерживать и, соответственно, получать помощь от Дома Айксов, Фрименов, Сардукаров, Дома Тлейлаксу или Космической Гильдии. Переоценить смысл нововведения Westwood невозможно. Представьте себе три уникальных Дома со своими технологиями, юнитами и тактикой, пять уникальных фракций со своими возможностями и особенностями и попытайтесь вообразить себе игровой баланс, который должен получиться в результате. Об этом мы еще, впрочем, успеем поговорить.

Каждый из Великих Домов действительно уникален и неповторим. Они отличаются друг от друга так, как только могут отличаться сражающиеся стороны в real-time стратегии. Судя по всему, нам придется поставить наивысшую оценку дизайнерам игры, придумать так много нового и ни разу не повториться – это не самая простая задача. Просто обратим внимание на юниты, с которыми нам придется так или иначе столкнуться в игре. В **Emperor: Battle for Dune** останется Sonic Tank, поражающий противника звуковыми волнами, и некоторые из невидимых юнитов, которых мы могли видеть в Dune II. Атрейдесы также большое внимание уделяют артиллерии. Minotaurus представляются нам в качестве самодвижных оборонных башен. Упрощенная версия этого юнита под названием Mongoose несколько слабее, но зато куда более маневренная. Однако наиболее интересным юнитом у Атрейдесов является летательный аппарат, выполняющий транспортные функции – Advanced Carryall. С его помощью в любой момент можно эвакуировать пострадавшие юниты с поля сражения в тыл, а также... унести куда-нибудь подальше вражеские юниты... Такого, по-моему, еще не было. Помимо всего прочего Атрейдесы владеют особыми технологиями, которые позволяют в нужный момент в нужном месте вызывать Шаи-Хулуда, гигантского червя, способного разом заглотать какой-нибудь танк. Сложно представить себе, как это будет реализовано в игровом процессе, однако сейчас понятно одно: Emperor вряд ли будет похож на стандартную real-time стратегию.

Судя по всему, у Харконненов останется знаменитый Devastator – танк-камикадзе, способный одним разом снести половину вражеской базы. На этот раз, правда, окажется, что Devastator оборудован противовоздушными пушками и, по этой самой причине, перестал быть легкой мишенью для Атрейдесов. Большое значение Харконенны придают юнитам, использующих в сражениях огонь. Таким образом, в мире sci-fi древнее оружие в очередной раз подтвердит свою высочайшую эффективность против «живых» юнитов. В арсенале Харконненов окажется также специальная катапульта Vine Catapult, способная на большие расстояния забрасывать контейнеры с ядовитым газом. Опять-таки непосредственную угрозу этот юнит представляет лишь вражеской пехоте. Еще один танк Buzzsaw в очередной раз подтверждает террористическую сущность Харконненов. Из его особенностей стоит особо отметить способность уничтожать поля спайса...

Ордосы делают ставку на защитные поля и системы регенерации жизненных сил. Cobra Gun, мобильная артиллерийская платформа – достойный ответ на Minotaurus Атрейдесов. Некоторые, на первый взгляд вроде бы исключительно наземные юниты, вроде Laser Tank, способны автономно перемещаться по воздуху, преодолевая различные препятствия. Dust Scout обладает весьма ценной способностью закапываться в песок и поджидать там неприятеля. Сложно не вспомнить StarCraft, не правда ли? Наиболее интересен юнит Ордосов, носящий название Deviator. Этот монстр позволяет своему хозяину... управлять вражескими юнитами. Правда, на весьма небольшой срок – до 30 секунд.





ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия
Издатель: Electronic Arts Разработчик: Westwood
Интернет: http://westwood.ea.com/games/emperor/ Дата выхода: 15 июня 2001 года



Поддержка фракций позволит существенно расширить свои возможности на поле боя. Так, например, в союзе с Фрименами игрок сможет управлять червем, Сардукары способны уничтожать врага одним ударом ножа, Дом Тлейлаксу предоставит игроку новейшие биотехнологии и юниты, которым позавидовали бы Зерги. Дом Айкс сделает доступными голографические иллюзии, которые собьют врага с толку. Теперь представьте себе все это в комплексе и попробуйте оценить масштаб нововведений Westwood. Неужто **Emperor: Battle for Dune** встряхнет зас-

> Выше критической точки внутри замкнутого пространства свобода уменьшается по мере увеличения числа. Это верно как для людей, находящихся в каком-то определенном месте планеты, так и для молекул газа, находящихся в замкнутом сосуде. Насущный вопрос человечества состоит не только в том, скольким из них удастся выжить в планетной системе, но и в том, какого рода существование возможно для тех, кто выживет.
> Пардот Кайнз, первый планетолог Арракиса.

Выдержки из глоссария

АРРАКИС — третья планета системы Канопуса, известная также под названием Дюна.

ГИДИ ПРАЙМ — планета системы Офиучи В (36), родина дома Харконненов. Средне жизнеспособная планета с фотосинтезом низшего ранга.

КАЛАДАН — третья планета системы Дельта Павонис, место рождения Пола Муаддиба.

МЕЛАНЖ — «спайс спайсов», продукт, источником которого является Арракис; является наркотиком среднего действия, когда принимается в небольших количествах, и наркотиком сильного действия, когда принимается из расчета 2 грамма на 70 кг веса человека ежедневно (см. Ибада, Вода жизни, приспайсовые массы). Муаддиб объявил спайс источником своей пророческой силы. Навигаторы Космической Гильдии тоже так говорили. Его цена на имперском рынке поднималась до 620 000 соляриев за декаграмм.

САРДУКАР — солдат-фанатик падишаха-императора. Сардукары воспитывались в такой жестокости, что уже к одиннадцати годам должны были убить от шести до тринадцати человек. Основой их военного обучения были жестокость и полное пренебрежение собственной безопасностью, граничащее с самоубийством. С ранних лет их учили использовать жестокость как оружие, ослабляя противника ужасом, который они наводили. Искусство их фехтовальщиков считалось во Вселенной вершиной мастерства; их способность к закулисным интригам приравнивалась к умению Бене Гессерит. Один сардукар приравнивался по своим качествам к десяти рекрутам ландсраата. Ко времени Шаддама IV их воинская доблесть несколько снизилась из-за их самоуверенной и циничной манеры.

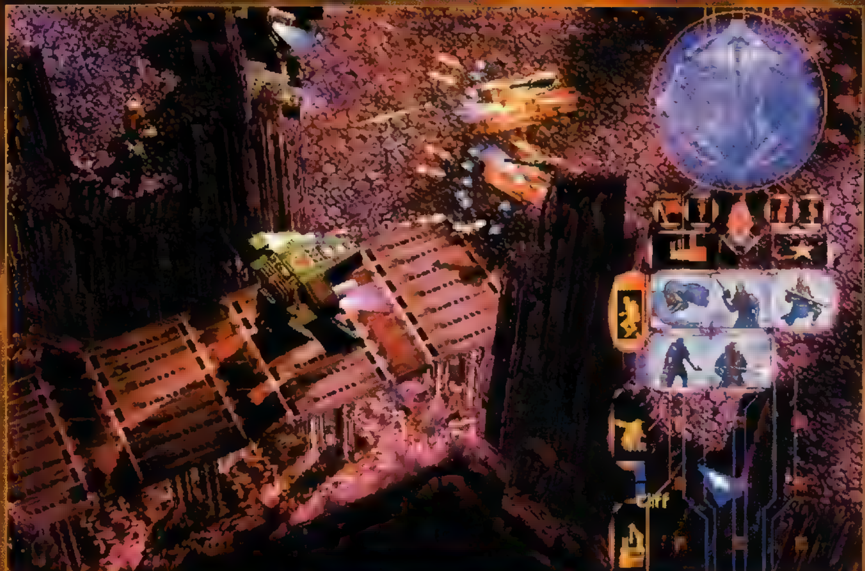
ХАРВЕСТЕР, или ХАРВЕСТЕРНАЯ ФАБРИКА, — большая (от 40 до 120 метров) спайсодобывающая машина, обычно применяемая на богатых спайсовых залежах. Часто называется краулером-гусеницей из-за жукообразного корпуса, посаженного на гусеничные колеса.

ШАИ-ХУЛУД — песчаный червь Арракиса, «Создатель», «Старик пустыни», «Отец вечности». Произнесенное особым тоном или написанное заглавными буквами передает самую суть верований Свободных. Песчаный червь вырастает до огромных размеров (отдельные экземпляры превышают 400 метров) и живет исключительно долго, пока его не убьет один из его собратьев или пока не будет утоплен в воде, являющейся ядом для него. Большая часть песков Арракиса обязана своему возникновению песчаным червям (см. также малый Создатель).

тоявшийся жанр и сделает то, что в свое время сделала Dune 2?

По последним данным в игру будут включены около 100 миссий, действие которых будет происходить на 33 картах. Несмотря на то, что большое значение в игре будет иметь сюжет сам по себе, линейность исключена. Отныне нам придется самим решать, что теперь делать. Вообразите себе карту планеты, разделенную на несколько десятков территорий. Теперь вам решать, что делать. Если вы решаете захватить одну из вражеских территорий, то следует помнить, что между ними есть разница стратегического масштаба. Одно дело – захватить территорию в слабо контролируемой противником области, и совсем другое – нанести удар по территории, граничащей с его землями. Дело в том, что большое значение в **Emperor** имеют постоянно прибывающие подкрепления. В зависимости от





того, на какой территории вы находитесь, подкрепления будут радовать вас своим прибытием чаще или реже. Успех зависит не только и не столько от того, насколько хорошо и правильно вы развиваете свою базу, организуете оборону и т.д., но и от того, когда и куда вы нанесете удар противнику. В **Emperor** на должном уровне построена не только тактическая, но и глобальная стратегическая модель. На стратегическом же уровне будет развиваться и сюжет. Время от времени различные фракции будут просить у вас помощи. Помочь им – значит решить дополнительную военную задачу, выполнить эдакий квест, захватив определенную территорию. И, конечно, в зависимости от того, кому и, вероятно, как вы помогли, получит развитие и собственно сюжет.

Самая интересная особенность **Emperor** как RTS – это возможность совершать ошибки. Проиграв одну битву, вы не проигрываете игру. Вы можете потерять территорию, потом вновь захватить ее, потом вновь потерять и т.д. Более того, если вы видите, что вам не по [illegible] ты и сохранить их для следующих баталий. И, конечно, для того чтобы победить, нет никакой необходимости захватывать все территории на Арракисе. Разработчики утверждают, что, в лучшем случае, прохождение за одну

Великие Дома Галактики

Дом Атрейдесов

Благородные Атрейдесы проповедуют высокую мораль и высокие нравственные ценности. Было бы вполне логично предположить, что это существенно ограничивает их возможности со стратегической точки зрения. Стиль Атрейдесов — это честная битва, которая исключает терроризм, вероломство и предательство. Наверное, по этой причине жители империи относятся к этому Дому с большой симпатией. Родина Атрейдесов — зеленая планета Каладан.

Дом Харконненов

Харконнены преклоняются перед грубой силой и отличаются от тех же Атрейдесов невероятной жестокостью и коварством. Солдат, не выполнивших поставленную боевую задачу, ждет медленная смерть от рук самого Барона Харконнена. Напротив, награды получают самые безжалостные бойцы. Харконненны контролируют Гиди Прайм, постиндустриальную перенаселенную планету, которая практически уничтожена токсичными выбросами и упрощенными взглядами на жизнь ее жителей.

Дом Ордосов

Дом, окруженный тайной, владеет закованной в лед планетой Сигма Драконис. Власть на планете принадлежит не одному человеку, а группе засекреченных лидеров, поддерживающих общественный строй. Ордосы специализируются в разработке новых видов оружия, которое они поставляют во все уголки Галактики. О мировоззрении этого Дома пока почти ничего не известно, вероятно, многое прояснится с выходом игры.

Фракции

Дом Айксов

Фашиствующие коммерсанты, которые легко перейдут на сторону тех, кто не брезгует их дружбой. Занимаются они преимущес-



кампанию отнимет у нас около 15 часов. И в лучшем случае нам придется захватить всего восемь территорий. Однако не стоит забывать о том, что возможны разные варианты развития событий, что всего будет три кампании, а кроме всего прочего действие проходит не только на Арракисе. Зеленый Каладан, постиндустриальная Гиди Прайм, закованная в вечные льды Сигма Драконис – похоже, на этот раз разработчики решили порадовать нас большим разнообразием. Надо полагать, что на каждой планете обнаружатся живые существа. Есть же, в конце концов, Шаи-Хулуд на Арракисе. Об особенностях ландшафта много говорить не будем...

Westwood – это... Westwood. Разработчики, по их же собственным словам, не столько пытаются свершить революцию, сколько сделать игру максимально увлекательной и разнообразной. В общем-то, все RTS от Westwood обладали этими качествами. Конечно, можно быть уверенным в том, что мы сможем насладиться традиционно великолепными роликами, в которых будут фиксироваться самые драматические и самые неожиданные моменты сюжета. И, конечно, у нас есть все основания полагать, что в игре мы сможем с головой погрузиться в атмосферу, которая, дай Бог, не будет испорчена высокими технологиями.

Кстати, о высоких технологиях. **Emperor: Battle for Dune** – трехмерная real-time стратегия. Этот факт все отмечают почему-то именно в первую очередь. Примечательно, пожалуй, все-таки другое – то, что впервые Westwood делает RTS в полном 3D. И тем более любопытны комментарии создателей игры по этому поводу. Они же утверждают, что 3D для них ни в коем случае не самоцель, а всего лишь одно из средств. На первом месте – игровой процесс, поэтому буквально все делается ему во благо. Конечно, чрезвычайно интересно в любой момент как-нибудь по-хитрому вывернуть камеру, изменить угол обзора самым что ни на есть извращенным образом и увеличить изображение так, что игра будет больше напоминать какой-нибудь 3D-action. Однако порой мы не замечаем, что возможности, предоставляемые разработчиками таких игр, ограничиваются как раз возней с камерой. Разумеется, Westwood пошла другим путем. Во-первых, изменять угол обзора нельзя. Во-вторых, серьезным образом ограничено масштабирование. Не спешите упрекать разработчиков в ретроградстве и бегстве от трудностей. В конце концов, не так уж часто мы слышим от игроделов золотые слова вроде: «Главное – это игровой процесс.» И не так уж часто у нас есть ни с чем не сравнимая возможность быть уверенным в том, что разработчики нас не подведут. Тем более, что в графическом отношении **Emperor: Battle for Dune** выглядит безупречно. Ничего сверхъестественного, впрочем, но зато все весьма красиво и внешне весьма приятно. А червь просто восхитителен.

Emperor: Battle for Dune – это игра, которую просто нужно ждать. Она реальна, она будет и точно не разочарует. Второе дыхание жанра? Возвращение Дюны? Новые технологии? Да, но это не главное. Главное то, что в не столь отдаленном будущем мы забудем все на свете и общаться будем только на игровых серверах как представители Атрейдесов, Харконеннов и Ордосов...

твенно продажей оружия. Они обожают войну, но только до тех пор, пока она приносит какую-то прибыль. В военных действиях участия, как правило, не принимают.

Фримены

Аборигены Дюны — люди чрезвычайно сильные и выносливые. Очевидно, что такими их сделала долгая жизнь в песках. По Херберту они даже внешне отличаются от обычных людей своими синими глазами без белков. Писатель объясняет это длительным воздействием меланжа. Фримены легко находят общий язык с гигантскими червями, а также владеют секретом создания подземных оазисов. Мечта этого народа — сделать планету более приспособленной для жизни человека.

Сардукары — персональная гвардия последнего императора Дюны. Элитные воины враждебно относятся ко всему, что связано с особенностями жизни на Арракисе. Наверное, по этой причине они чрезвычайно противоречиво относятся к Фрименам, одновременно уважая их и все же считая аборигенов планеты врагами. (См. глоссарий).

Космическая Гильдия

Космическая Гильдия освоила сверхскоростные межзвездные перелеты. Огромную роль в них играют Навигаторы, которые, впрочем, не могут обходиться без помощи меланжа. Великие Дома Галактики могут рассчитывать на помощь Космической Гильдии в путешествии за приличное вознаграждение.

Дом Тлейлаксу

Люди Тлейлаксу прославились своими технологиями клонирования и оживления живых организмов. Эта фракция поддержит любой из Великих Домов, однако следует помнить, что Тлейлаксу находится в секретном сговоре с Космической Гильдией.

GRAN TURISMO 3 A-spec

Олег Кафаров

Буквально через месяц-другой на прилавках магазинов будут красоваться коробочки с завораживающей надписью Gran Turismo 3 A-spec. И это непременно вызовет новую волну спроса на PlayStation 2, ведь даже близких аналогов детища компании Polyphony Digital на сегодняшнем рынке электронных развлечений, по крайней мере, на данной платформе, не существует!

значально многие думали, что версия GT для PlayStation 2 – просто несколько улучшенная и до конца проработанная GT 2. Да, отрицать тот факт, что за основу нового проекта была взята именно GT 2, нельзя, но сколько коренных изменений она претерпела! **GT 3,** как и первая часть этого автомобильного симулятора, по словам разработчиков, должна будет свершить не меньшую революцию, воплотив в себе все то, чего нам так не хватало в других гонках. Она должна полностью удовлетворить как истинных ценителей и поклонников автомобильного спорта, так и тех, кто просто изголодался по головокружительному игровому процессу и уникальной графике.



В отличие от многих других подобных проектов, для продвижения на рынке которых тратятся зачастую миллионы долларов, **GT 3** в подобной раскрутке не нуждается. Она уже доказала, что равных ей нет. Дело в том, что только сериал GT смог в полной мере удовлетворить самых требовательных геймеров, так как в нем, как ни в одном другом подобном продукте, разработчики смогли реализовать абсолютно точные модели поведения автомобилей с самыми разными характеристиками. Например, игрок всегда мог сразу определить, каким приводом обладает та или иная машина, тогда как в других похожих проектах о таком даже не приходилось мечтать. Еще одна заслуга создателей заключается в том, что наря-

ДОСЬЕ

Платформа: PlayStation2 Жанр: Автосимулятор Издатель: Sony Computer Entertainment Разработчик: Polyphony Digital Онлайн: www.playstation-europe.com Дата выхода: Апрель 2001

Уже совсем скоро, а именно в конце апреля, выйдет очередная потрясающая серия Gran Turismo. С моей точки зрения, GT уже стала неотъемлемым символом эры PlayStation, наряду с Crash Bandicoot и Tekken. Именно она пару лет назад совершила настоящий переворот во всей игровой индустрии. Первая часть произвела просто ошеломляющее впечатление абсолютно на всех геймеров. Непревзойденное качество графики, близкая к реальности атмосфера самой игры заставили нас на некоторое время отбросить все остальное и наслаждаться уникальным творением. Через некоторое время появляется GT 2, которая, как и ее предшественница, очаровывает огромное количество людей. Поэтому немудрено, что с долгожданным выходом новой консоли компании Sony под названием PlayStation 2 многие сразу были уверены в том, что эксклюзивная версия GT обязательно появится и на новой приставке. И оказались правы!



GT3, спустя более полутора лет после первого показа на публике, наконец-то начала поражать своей красотой.

ду с совершенно потрясающими автомобилями, являющимися виртуальными двойниками своих реальных братьев, им удалось создать очень простую систему управления. А это, согласитесь, очень важно в играх этого жанра.

В третьей серии гоночного симулятора нам удастся увидеть все то, что мы так полюбили в первых двух его частях. Компания Polyphony Digital и главный продюсер Kazunori Yamauchi в поте лица работали все это время для того, чтобы создать действительно настоящий шедевр. Что ж, не кривя душой, можно признать, что результат их упорного труда превзошел наши самые смелые ожидания!

Возможно, многих читателей несколько удивит тот факт, что моделей машин в **GT 3** стало немного меньше, чем в ее предшественнице – «всего» чуть более ста пятидесяти. Решение о сокращении количества доступных автомобилей было принято потому, что разработчикам катастрофически не хватает времени. Вот как прокомментировал сложившуюся ситуацию Yamauchi: «В первой и второй частях GT разработчикам было достаточно одного дня, чтобы создать одну машину. В третьей же серии для моделирования одного автомобиля нам требуется две недели». Причиной этого является очень сложная архитектура PlayStation 2, а также то, что на этот раз создаются еще более точные и приближенные к реальной действительности модели. Для сравнения: модель автомобиля в **GT 3** состоит из трех с половиной тысяч полигонов, в то время как аналогичная модель в GT 2 – всего из трехсот. Увеличилось и разрешение – PlayStation2, несмотря на формальный размер картинки 640*480, рендерит ее в 1024*768, ну а движок, на котором построено новое творение, способен выдавать стабильные шестьдесят кадров в секунду, что вдвое больше, чем в прошлой версии. Выводы можете сделать сами.



Yamauchi заявил, что всего будут присутствовать пятнадцать трасс, включая две, смоделированные эксклюзивно для PlayStation 2. По другим сведениям, трасс в игре будет представлено более [illegible] ...

О трассах. Касательно количества представленных в финальном продукте трасс возникла небольшая неясность. Существует два мнения по данному вопросу. С одной стороны, Yamauchi заявил, что всего будут присутствовать пятнадцать трасс, включая две, смоделированные эксклюзивно для PlayStation 2. По другим сведениям, трасс в игре будет представлено более семнадцати – включая пятнадцать знакомых нам по GT 2, а также две эксклюзивные. Какая из информаций окажется верной – покажет лишь время. Количество трасс зависит лишь от того, хватит ли разработчикам времени для создания всех задуманных локаций. В любом случае, то, что нам удалось увидеть на сегодняшний день, ясно свидетельствует о том, что трассы не только станут более доработанными и улучшенными с точки зрения качества текстур, но и обогащенными новыми объектами и деталями на заднем плане. Мы располагаем достоверной информацией о том, что в новом проекте точно будут присутствовать перенесенные из GT 2 Laguna Seca Raceway, Deep Forest Raceway, Trial Mountain Circuit, Super Speedway, Smokey Mountain North/South, Seattle Circuit, Rome Circuit, Midfield Raceway, Apricot Hill Speedway, Special Stage Route 5 и Pikes Peak. Эксклюзивными трассами для новой консоли будут Tokyo R246 и Monte Carlo City Circuit. По поводу присутствия в новом продукте остальных локаций из GT 2 точной информации, к сожалению, нет.

Многие уважаемые мировые печатные издания уже сейчас делают смелые

предположения о том, что **GT 3** станет самой красивой и самой реалистичной игрой всех времен (лично мне все это очень сильно напоминает далекий 96-ой, когда практически столько же шума вызвало появление Mario 64). Действительно, авторам удалось заметно улучшить качество графики даже при сравнении с другими недавно вышедшими продуктами на PlayStation 2. Добиться этого им удалось, увеличив вертикальное разрешение экрана и как следует поработав с графическим процессором PS2. На представленных скриншотах вы можете сами убедиться в том, как потрясающе реалистично выглядят автомобили и задний план! Особые чувства вызывают кадры ночных трасс под дождем, – мокрый асфальт, отблески задних фонарей в лужах прямо на дороге... Нет совершенно никакого намека на какое-либо торможение, даже если одновременно играют два человека в режиме «split-screen».

Кстати, о многопользовательском режиме. Одновременно в гонке могут принимать участие до шести человек. Для этого, правда, необходимо поставить рядом три приставки, соединив их специальным проводом FireWire, расположить рядом три телевизора и, соответственно, иметь три копии **GT 3**.

Просто завораживающе выглядят навороченные спецэффекты проекта. Но обо всем по порядку. Многие, думаю, и в первых двух сериях заметили, что во время гонки от раскаленного асфальта поднимаются едва заметные тепловые волны. Так вот, в третьей серии эта эффектная деталь смотрится невероятно реалистично и уникально передает весь накал страстей на ралли. Благодаря неслыханным мощностям PlayStation 2 разработчикам **GT 3** удалось создать сногсшибательную систему освещения. Например, солнечный свет проникает на дорогу через промежутки между зданиями на бэкграунде. Если же трасса пролегает через густые лиственные леса, то маленькие солнечные зайчики будут прыгать по глянцевой поверхности автомобиля, проникая через листья и ветки на деревьях. Поистине дивное зрелище, которое никого не сможет оставить равнодушным! Ну, а чтобы окончательно





Ночные трассы в GT3 особенно впечатляют. Таких эффектов мы, признаться, никогда не видели.



убедиться в том, что творение компании Polyphony Digital является совершенным с точки зрения графики, обратите внимание хотя бы на то, как на сверкающей поверхности авто, словно в зеркале, абсолютно точно отражается все то, что проносится мимо на скорости более чем 150 км/ч! Многие могут сейчас мне возразить, сказав, что отражение – не новинка в продуктах подобного жанра. И будут правы! Но ведь даже в нашумевшем Ridge Racer V многие внимательные геймеры могли легко заметить, что отражение очень часто не соответствовало действительности. Подобного дефекта, по крайней мере, на первый взгляд, в **GT 3** нет.

Продолжая разговор о необычных визуальных спецэффектах, нельзя не упо-

мянуть об уникальной системе генерирования погоды. Все, о чем сейчас будет идти речь, отчасти сможет напомнить многим то, что мы видели в Shenmue. **GT 3** – первая игра сериала, использующая принцип постоянной смены погодных условий. Особо впечатляюще выглядит, безусловно, дождь. В каждой его капельке, каждой луже на дороге отражается свет от неоновых реклам, фар, прожекторов трибун и тоннелей. При такой погоде изменится и скрежет шин, которые автомобили будут издавать при резком торможении, а из-под колес с характерным звуком будут вылетать комья грязи. А какой странной может показаться езда по мокрым дорогам! Машину то и дело будет заносить, управлять ею станет намного сложнее.

Третья серия претерпела не только графические изменения. Коренным образом изменилось и звуковое сопровождение. Все звуки и мелодии были записаны заново. В результате каждый из ста пятидесяти двигателей машин издает только ему одному присущий рев. В GT 2 в процессе игры мы не могли точно сказать, сколько других гонщиков сидело у нас «на хвосте», так как у всех машин звук мотора был одинаковым. Сейчас же, благодаря этому звуковому нововведению, мы с точностью сможем это определить. Кроме того, для нового проекта записали абсолютно новый саундтрек, который будет разным на японской и американской версиях продукта. Узнав о том, что некоторым американским поклонникам GT 2 приходятся больше по душе японские мелодии, Taku Imasaki, продюсер американской версии игры, сделал следующее заявление: «Из-за сложившейся ситуации мы вынуждены внести в финальный продукт дополнительную звуковую опцию». Эта опция позволит геймерам перед началом гонки вручную выбирать музыку, которую они захотят услышать. Будут представлены как японская, так и американская версия мелодий одновременно.





[illegible]

[illegible]

А теперь несколько слов о том, что рассказал журналистам Таку Аймасаки на прошедшей недавно пресс-конференции. Итак, Аймасаки заявил, что точная дата появления **GT 3** на американском (а, значит, и на российском) рынке – через два месяца после запуска проекта в Японии. Столь быстрая локализация объясняется тем фактом, что между двумя версиями не будет практически никаких различий. Есть достоверная информация о том, что в **GT 3** будет представлено несколько новых моделей автомобилей по сравнению с предыдущей частью. На вопрос о том, что это будут за машины, господин Аймасаки предпочел не отвечать, заявив лишь то, что геймеров ждет немало приятных сюрпризов. Достаточно существенным нововведением, с моей точки зрения, является то, что при выборе автомобиля игрок сможет просмотреть тридцатисекундный видеоролик, описывающий те или иные достоинства машины. Многие из вас, думаю, помнят, что в GT 2 необходимо было проходить так называемые License Tests. Не спорю, многим они пришлись не по душе (например, мне), остальные же с радостью приняли эту новинку. Так вот, на сей раз разработчики решили уделить еще больше внимания этой, с первого взгляда, необязательной функции. Очень много усилий создатели приложили и при проработке физики поведения автомобиля на дороге. Особенно это заметно, когда вы сами устанавливаете технические параметры выбранного авто. Так, если в GT 2 небольшое изменение определенных параметров было практически незаметно, то сейчас даже малейшее их изменение может зачастую предопределить исход гонки!

Титанический на самом деле труд команда из Polyphony Digital проделала, улучшая искусственный интеллект соперников! Теперь некогда примитивный и неотзывчивый AI стал чуть ли не хитрее и расчетливее самого игрока! Он стал не только очень умным, но и мстительным! Если вы, например, в начале гонки столкнули AI-управляемый автомобиль с трассы, то, поверьте мне, до самой финишной прямой именно эта машина будет вас преследовать и при удобном случае отыграется на вас, сделав то же самое! Именно это и является предметом особой гордости Yamauchi. А также всех фанатов GT!

Подводя итог, надо сказать, что **GT 3** – один из самых амбициозных и самых многообещающих проектов нашего времени. Его техническое совершенство – несомненное доказательство того, что перед нами лучший гоночный симулятор всех времен и чуть ли не лучшая игра для PlayStation 2. Ошиблись злые языки, распускавшие слухи о том, что новый продукт – всего лишь немного улучшенная версия GT 2! И если вы еще сомневаетесь, стоит ли приобретать новую консоль, то **GT 3** лишний раз подтверждает то, что PlayStation 2 на сегодняшний день действительно самая мощная приставка. Не обострится ли вновь спрос на PlayStation 2 в апреле? Это нам покажет лишь время!

Дмитрий Эстрин

DESPERADOS

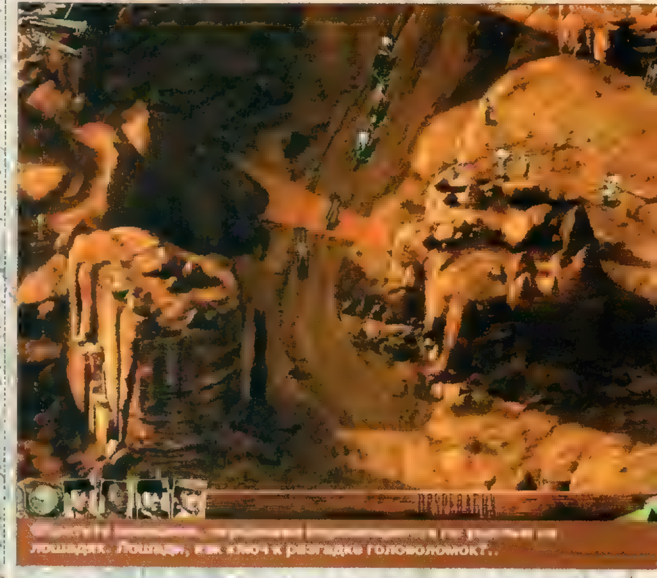
Удивительно, что это так потянуло немецких разработчиков на американскую тематику? Совсем недавно, буквально в прошлом номере «Страны Игр» мы знакомили вас с более чем странной игрушкой America от Data Becker. И вот теперь — Desperados от Spellbound Software. Уже сейчас вижу заголовки статей наших американских коллег. Что-нибудь вроде: «Немцы на Диком Западе!».

Вообще-то мне пришлось немало поломать голову над тем, к какому жанру следует отнести Deperados. Стратегия – само собой, но если быть более точным... Как насчет тактического симулятора с элементами adventure? Громоздко, но в сущности верно. Подозреваю, впрочем, что многие все равно не понимают, с чем нам приходится иметь дело.

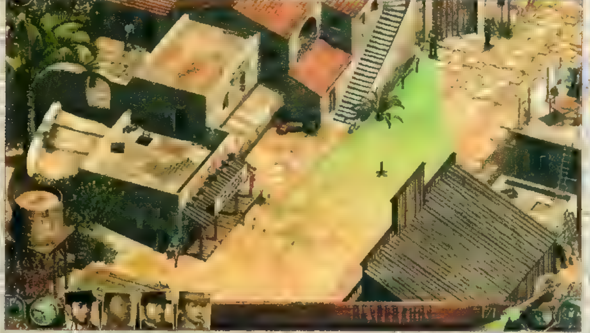
Вообразите себе Commandos... Да-да, тот самый Commandos: Behind the Enemy Lines от Pyro Studios, который в свое время произвел настоящий фурор в игровой идустрии. Тактические головоломки, уникальные уровни, уникальные персонажи. Для стратегического жанра это было, прямо скажем, в новинку. Удивительно, впрочем, что пример Pyro Studios не нашел подражания в среде разработчиков. **Desperados** от Spellbound Software – это редкое исключение, которое стало предметом нашего разговора.

В **Desperados** наличествует вполне приличный сюжет, что само по себе достойно немалого удивления. Обычно разработчики подобных игр в большей степени напирают на то, что в их детище главное игровой процесс. Уверен, что в Desperados игровой процесс также занимает далеко не последнее место, однако хороший сюжет помешать никак не может. Местом действия на этот раз оказывается не Европа времен Второй Мировой Войны, а Дикий Запад. Согласитесь, уже оригинально. Итак, неподалеку от Эль-Пасо (штат Нью-Мексико) совершается серия дерзких железнодорожных ограблений. Представители пострадавшей компании нанимают искателя приключений по имени Джон Купер. Его задача – положить конец участившимся рейдам и, соответственно, получить за это $15,000. Джон Купер, которому присущ трезвый взгляд на вещи, понимает, что одному ему с такой работой не справится, и он собирает своих старых товарищей, типичных персонажей классического вестерна.

Desperados изобилует неожиданными поворотами сюжета: так, например, Джон Купер получает ложное обвинение в убийстве, и на время превращается для всех персонажей в «плохого парня». Для того, чтобы доказать свою непричастность к убийству, Куперу сотовари-



[illegible] лошадях. Лошади, как ключ к разгадке головоломок?..





Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: Infogrames Разработчик: Spellbound Software Интернет: http://www.desperados-game.com Дата выход: март-апрель 2001 года

щи придется столкнуться со знаменитым Эль-Диабло и целой армией бандитов, убийц и головорезов.

Самое интересное в **Desperados** – это, разумеется, персонажи. Причем не только главные. Яркие образы, над которыми поработали хорошие дизайнеры, легко запоминаются и надолго остаются в памяти. Своеобразные элементы adventure заключаются, в основном, в общении с NPC, в массе заскриптованных ситуаций; корорые позволят продвигать сюжет и многочисленных головоломках, которые не всегда будут носить отпечаток тактического симулятора.

Desperados начинается, как ни странно, с того, что в нашем распоряжении есть один лишь Джон Купер. В самом начале игры мис-





Вообразите себе Commandos... Да-да, тот самый Commandos: Behind the Enemy Lines от Pyro Studios, который в свое время произвел настоящий фурор в игровой индустрии. Тактические головоломки, уникальные уровни, уникальные персонажи.

Кэйт О'Хара
Кэйт – профессиональная картежница, но она должна больше запомниться игроку своей сногсшибательной внешностью. Кэйт легко отвлечет внимание бандитов, демонстрируя им свои точеные ножки, и в нужный момент так же легко скроется из виду. В арсенале девушки имеются также замечательная парфюмерия, на которую так чутко реагируют грубые бандиты, и зеркальце, которым их можно ослепить или, скажем, разжечь огонь. Кейт умеет бесшумно передвигаться и менять наряды. К слову сказать, в новом платье ее никто не узнает. И, конечно же, Кейт легко сразит врага ударом ноги или выстрелом из пистолета.

О других персонажах на данный момент имеется только самая общая информация:

Сэм
Профессиональный взрывник. Динамит, бомбы – с этими предметами Сэм знаком с самых ранних своих лет.



Бандитский пикник. Сейчас Кэйт О'Хара подойдет к главарю, и... Джон Купер получит возможность беспрепятственно угнать парочку лошадей.

сии будут строится вокруг поиска и спасения других персонажей.

Джон Купер
Главный герой игры, лидер банды, охотник за приключениями. Это – один из лучших стрелков во всей группе, обладающий без сомнения самой быстрой реакцией. Джон Купер – единственный персонаж, который может вступать со своими врагами в контактный бой, сражая их своими кулачищами. Среди личных вещей лидера банды – музыкальные часы с секундомерам, с помощью которых можно отвлекать внимание врагов, перемещаясь тем временем в необходимом направлении. Огромное значение в игровом процессе имеет нож, которым Купер сможет разрезать веревки и бесшумно уничтожать противников, находящихся на небольшом расстоянии от него. Джон обладает большой физической силой и способен легко переносить трупы врагов и тяжелые предметы.





Так выглядели города на Диком Западе. Вообразите себе внутрь каждого помещения [illegible] возможно, и нужно, забраться. Чрезвычайно интересны изменения в тактической модели...

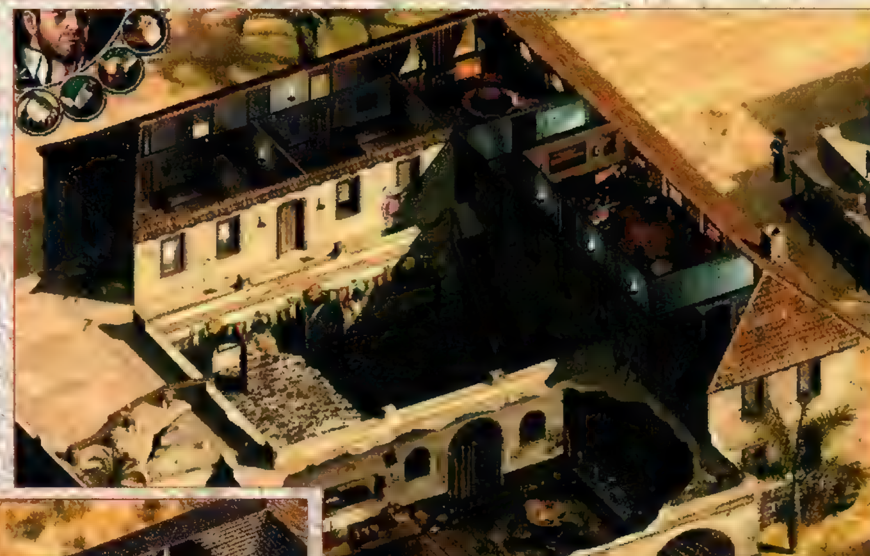
Мия Юнг
Еще одна девушка в банде — китаянка Мия Юнг. У нее имеется маленькая ручная обезьянка, которая отвлекает внимание бандитов не хуже, чем ножки Кэйт. Также Мия Юнг способна бесшумно поражать врагов с помощью своей духовой трубки.

В процессе игры нам также предстоит встретиться с 25 типами различных врагов, каждый из которых будет отличаться своим набором уникальных характеристик. Мы встретимся с 35 мирными гражданами и, надо полагать, они будут выполнять не только декоративную роль (пресловутые элементы adventure). В Desperados также окажется некоторое количество животных. Кстати, некоторые из них интерактивны. Так, например, можно кататься на лошадях. Вроде бы маленькая деталь, но все-таки весьма существенная.

25 уровней — это, вне всяких сомнений много. Тем более, что в **Desperados** обещается невероятное их разнообразие. Нам придется сражаться с врагами не только днем, но и ночью, и на заходе солнца, и в шторм, и внутри помещений, и в больших городах, и маленьких деревнях, и в тюрьмах, и в салунах... Список можно продолжать еще очень долго. Специально для начинающих в игру будет включено шесть дополнительных тренировочных миссий. Обещается также 25 великолепных межуровневых роликов, в которых сюжет получит свое развитие.

Это только статистическая информация. Пока в нашем распоряжении есть всего несколько скриншотов, небольшой ролик и заманчивые обещания разработчиков. И, как ни странно, пока этого достаточно, чтобы понять главное: нас ждет стопроцентный хит. А внешнюю похожесть на Commandos можно трактовать, как несомненное достоинство.

Самое интересное в Desperados — это, разумеется, персонажи. Причем не только главные. Яркие образы, над которыми поработали хорошие дизайнеры, легко запоминаются и надолго остаются в памяти.





Док Маккой
Доктор, который сможет лечить раненых товарищей. Также Маккой умеет очень быстро подбирать отмычки к любым замкам. На игровом сайте этого персонажа вдобавок ко всему называют еще и шарлатаном. Почему, пока непонятно.

Санчес
Мексиканец, предпочитающий крупнокалиберное оружие. Бандит и [illegible]

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21.
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281 44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

Век Парусников II

«Век Парусников II» - продолжение популярной морской стратегии Age of Sail ("Век Парусников") от компании Talonsoft. События игры разворачиваются в период расцвета парусного флота в 1775-1812 годах. Игра состоит из нескольких кампаний, включая специально созданную русско-турецкую. Помимо кампаний Вы найдете более сотни отдельных сценариев, позволяющих поучаствовать в самых известных морских сражениях, восстановленных с потрясающей исторической точностью.

«Век Парусников II» будет интересна как фанатам военно-стратегических игр, придирчиво относящихся к исторической достоверности, так и любителям стратегий в реальном времени, для которых возможность быстро вникнуть в игру, красивая графика и простое управление выходят на первый план. С одной стороны, игра содержит большое количество исторического материала, и лишь истинные знатоки истории флота смогут полностью использовать все преимущества каждого корабля.
С другой стороны, игрок может отвлечься от исторической части, и, перепоручив ведение огня искусственному интеллекту, получить стратегию в реальном времени с большим числом кораблей и красивыми спецэффектами.
















Иван Напреенко

FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX

Итак, мы ждем от FE2: Retro Helix по меньшей мере того же, чем мы наслаждались в оригинальном FE, — динамики и непредсказуемости.

Теперь мало кто помнит, что в 1990 году, когда Eidos только-только была основана, никто из входивших в компанию специалистов и не собирался заниматься интерактивными развлечениями. Так на протяжении пяти лет Eidos работала с ... технологиями сжатия видеоизображения — тихо, мирно и без претензий. И только в 1995 году компания начала стремительно продвигаться на игровой рынок, приобретя у 1996-м Centregold Group, включающую в себя студии Core Design и US Gold. Тогда же компания продает свой отдел дистрибуции Centresoft, решив полностью сосредоточиться на разработке и издании игр. В этом же году произошел поистине поворотный момент в истории существования Eidos: осенью 96-го мир увидел мегахитовый блокбастер Tomb Raider. [illegible]

[illegible] не 10 вариантов сиквелов к приключениям Лары Крофт для разных игровых платформ, заработав на этом не один десяток миллионов долларов. На сегодняшний день в отделениях Eidos, раскиданных по всей планете, работает более 600 специалистов, из которых более 200 заняты непосредственно разработкой новых проектов. Конечно же, своему успеху и известности эйдосовцы обязаны не только таланту Тоби Гарда, создателя и «крестного отца» мисс Крофт. Усилиями компании Eidos, обладатели Dreamcast, PC, Nintendo64, Gameboy, Saturn, PlayStation или PS2 наверняка вспомнят (буду бегло называть только то, что в голову придет) Fighting Force, Legacy of Kain: Soul Reaver, Project Eden, Urban Chaos, Gex 3D, Deathtrap Dungeon, Warzone 2100, Timesplitters, Tomb Raider Chronicles, Incredible Hulk, [illegible]

[illegible] известных проектов. Среди последних и наиболее удачных релизов компании невозможно не назвать Fear Effect, которая недавно была признана популярным игровым нет-ресурсом IGN лучшей adventure-игрой 2000 года. Fear Effect разрабатывалась студией Kronos Interactive Entertainment, ответственной за такие своеобразные проекты, как Cardinal Syn, Dark Rift, Phantasmagoria, Wing Commander III, Criticom и [illegible]

[illegible] удивительного в том, что год спустя после выхода в свет Fear Effect, Eidos (компания, название которой отсылает к работам древнегреческого философа Платона) и Kronos Interactive Entertainment (студия, название которой берет начало из древнегреческой мифологии) подготовили амбициозный проект FE2:

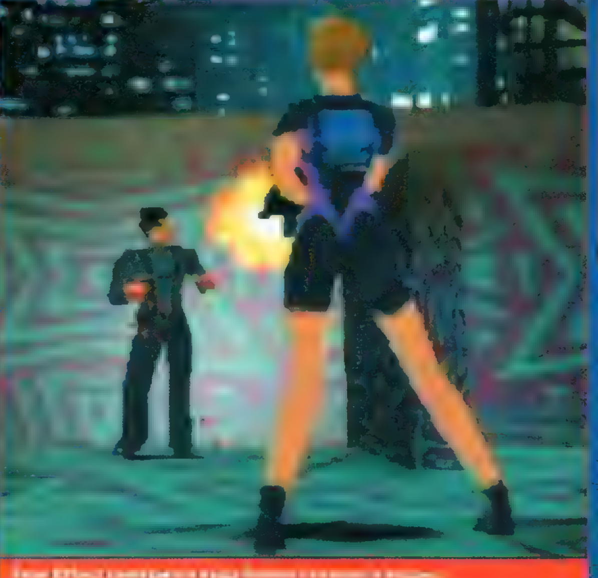
Retro Helix, от которого ждут огромного – без преувеличений – успеха. Прямо скажем, не без веских на то оснований.

Не нужно быть искушенным специалистом в области интерактивных развлечений, чтобы понять, на чем же основан успех Fear Effect. О схожести эйдосовского проекта с Resident Evil (который, как ни крути, бешено популярен среди обладателей PlayStation) сказано и написано неприлично много. Но дело не в этом сходстве, даже не в том, что главная героиня FE Хана Цу-Вэйчел гораздо симпатичней Лары Крофт, и даже не в том, что игра напоминает Syphon Filter и Metal Gear Solid, вместе взятые... А вы, наверное, ждете от меня объяснения, почему же так популярен Fear Effect. Увы, сам не знаю ;)! Наверное, весь секрет в том, что в игровом процессе невероятно удачно сочетаются вроде бы знакомые, неоригинальные элементы, но в результате получается нечто ужасно увлекательное и свежее. Многие геймеры не раз отмечали, что играть в FE так же интересно, как смотреть первоклассный триллер. По-моему, лучшего объяснения успеха игры и большей похвалы в адрес разработчиков найти трудно.

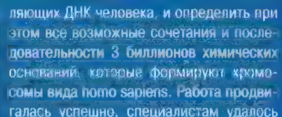
Сюжет игры строится вокруг сомнительной научно-фантастической авантюры, придуманной сценаристами на базе реальных событий современности. Все дело в том, что ученые, участвующие в проекте Геном Человека, столкнулись с трудно решаемой проблемой.



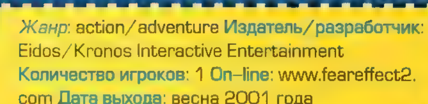
Сюжет игры строится вокруг сомнительной научно-фантастической авантюры, придуманной сценаристами на базе реальных событий современности. Все дело в том, что ученые, участвующие в проекте Геном Человека, столкнулись с трудно решаемой проблемой. Напомню, что суть проекта в том, чтобы, наконец, расшифровать 100,000 генов, состав-







ляющих ДНК человека, и определить при этом все возможные сочетания и последовательности 3 биллионов химических оснований, которые формируют хромосомы вида homo sapiens. Работа продвигалась успешно, специалистам удалось идентифицировать 97% генетического материала, и вот поди ж ты! Три оставшихся процента никак не хотели поддаваться расшифровке. Этот феномен сразу же получил название «Retro Helix», которое можно перевести и как «Обратная спираль». Тут на сцене появляются главные герои всей игры: Хана Цу-Вэйчел, Ройс Глас, Яков «Деке» Декарт и новый персонаж (и еще какой, скажу вам, персонаж) Рэйн Кин. Все четверо оказываются таинственным образом вовлечены в поиски неких важных научных артефактов – генного маркера, фрагментов ДНК и образцов биоматериала. Постепенно типичное пойди-туда-не-знаю-куда-принеси-то-не-знаю-что выливается в настоящее апокалиптическое безобразие. Выясняется, что существует некий смертоубийственный вирус, который, того гляди, быстренько переправит человечество в полном составе туда, «где суета земная не потревожит сна души». Бороться с этой малоприятной инфекцией можно лишь с помощью... вы что подумали – генного маркера, фрагментов ДНК и образцов биоматериала. А потом еще выясняется, что во всей этой истории замешана некая Мист, подозрительно похожая на Рэйн. Опять всех спасают бывший агент спецслужб, браток-убийца без страха и совести и соблазнительная азиатская девушка Хана, страдающая ненавистью к мужчинам и холодная как лед. А тут оказывается, что этот лед можно растопить, просто надо знать КАК. Рэйн Кин, обольстительная блондиночка с невинными голубыми глазами, девушка с таинственной судьбой, становится лучшей подругой черноволосой Ханы. Они вместе мочат негодяев, вместе стреляют из двух пистолетов сразу, вместе спасают человечество и вместе гуляют



ДОСЬЕ

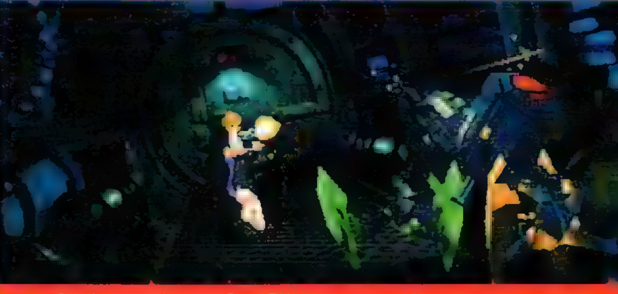
Жанр: action/adventure Издатель/разработчик: Eidos/Kronos Interactive Entertainment Количество игроков: 1 On-line: www.feareffect2.com Дата выхода: весна 2001 года



взявшись за руки. Ну и не только гуляют, на что нам изо всех сил намекают разработчики. Девушки красивые, им все можно.

Многие западные игровые информационные ресурсы недоумевают, почему Eidos пренебрег идеей выпустить **FE2: Retro Helix** на PS2. Очевидно, что потенциал разработчиков, качество работы художников, да и вообще большинство характеристик проекта вполне позволяли реализовать задумку на качественно другом уровне. На мой взгляд, ответ очевиден: сейчас, в период повального увлечения PS2, все кинулись делать игры для этой консоли. Сейчас мало кто балует PlayStation перспективными проектами. Таким образом, Eidos скорее всего удастся-таки добиться успеха, не испытав при этом серьезной конкуренции со стороны Onimusha и прочих амбициозных релизов. Поскольку большинство наших соотечественников еще не обзавелись PS2, можно только порадоваться осмотрительности Eidos. Помимо всего прочего, **FE2: Retro Helix** будет последним творением Eidos для SPS, и они наверняка хотят, чтобы последний аккорд оказался внушительным и запоминающимся.

Перед тем как перейти к прелестям игрового процесса, хочется сразу разделаться с графикой. Графика отличная. Аккуратно текстурированные модели выполнены с применением анимированных псевдо-сеттеней, что делает героев похожими на трехмерные мультипликационные фигурки. Пререндеренные бэкграунды анимированы при помощи фирменной технологии Motion FX3D от Kronos, которая позволяет FMV-роликам запускаться с диска без дополнительного времени загрузки. Эта фишка добавляет игре редкостную динамику, полностью уничтожая всякий занудный loading. Таким образом, геймеру не придется грузиться после заставок или гибели по ходу игрового процесса. Сие есть хорошо. Основной недостаток всей затеи заключается в очевидности закольцованности всех фрагментов интегрированной анимации, но сие уже есть неизбежность. Разработчики «умяли» в **FE2: Retro Helix** два с лишним часа видеороликов, выполненных на энжайне игры. В целом герои, а особенно героини, смотрятся просто восхитительно. По крайней мере у эротоманов, любителей виртуальных красоток а-ля Лара Крофт появится гораздо более достойный объект вожделения.



Графический стиль Fear Effect уникален. А на вторую часть художники не жалели ни средств, ни времени.

Саундтрек игры по всей видимости будет строиться на напряженных, мрачных эмбиентных ландшафтах. Хана, которая, кстати говоря, смотрится старше, чем в первой части (парадокс!), озвучена той же самой актрисой. Диалоги становятся совсем многозначными, если вспомнить о подтексте отношений Ханы и Рэйн. Нука, сколько трактовок можно дать фразе: «Мне нравится, когда ты командуешь»?

Игровой процесс, аккуратно размазанный по 4 дискам игры, будет сочетать в себе классический динамичный триллер-экшен (стрельба, stealth, ловушки, погони и т.д.) и решение легких интеллектуальных головоломок. Разработчиками активно используются все участвующие персонажи. В игре легко может сложиться ситуация, в которой один герой прорывается к хорошо охраняемой двери, а другой в то же самое время занимается поисками нужного генератора. По всей видимости, авторы не собираются превращать игру в сплошной массакр, а постараются заострить внимание на поисковых моментах и продвижении по запутанной сюжетной линии. Авантюристам придется посетить Гонконг, Адские кухни (?) в Нью-Йорке, город Кси'ан, потерянную могилу первого императора Китая и легендарный горный остров, на котором находится монастырь бессмертных Пенглай Шан (сюрреалистичное местечко). В конечном итоге разработчики обещают так закрутить сюжет, что игроку придется самому решать, кто из команды останется живым, а кто погибнет. Эй-эй-эй, это же вроде как привлек! Если мы тут Гласа замочим, он же в первой части не вокреснет :))))

Многие западные игровые информационные ресурсы недоумевают, почему Eidos пренебрег идеей выпустить FE2: Retro Helix на PS2. Очевидно, что потенциал разработчиков вполне позволяет реализовать задумку на качественно другом уровне.



По ходу геймплея все так же активно на состояние персонажей влияет fear meter: его показатель растет при ранении или созерцании ужасных сцен (вроде расчлененных трупов), приближая вас к смерти. «Усмирить» fear meter можно только продвигаясь дальше по сюжетной линии. Оружие в целом напоминает набор из оригинального FE, хотя и здесь без изменений не обошлось. Теперь врагов можно отправить в мир иной при помощи автоматов узи, гранатометов, винтовок, огнеметов, звукового оружия и прочих продуктов НТР. Кстати, о врагах: их 60 с лишним штук, среди которых фигурируют крысы, зомби, демоны, роботы, простые бандиты и прочая нечисть. Стрелять гадов – не перестрелять.

Итак, что мы имеем? Очевидно, что самую многообещающую игру сезона для PlayStation. Если не произойдет ничего неожиданного (скажем, если правительство России не запретит играть в западные игры), то уже в ближайшие недели мы познакомимся с чрезвычайно любопытным продуктом, не исключено, что с одним из самых талантливых проектов, который когда-либо издавала Eidos. Интересно, сколько бдительных родительниц запретит своим чадам играть в растлевающую игрушку от распоясавшейся компании Eidos?


АГЕНТ
ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ
«АГЕНТ» – стильная и отменного качества игра, в которой есть все, что так нравится любителям анимационных квестов: закрученный детективный сюжет, юмор, задания-головоломки и качественная мультипликация...
В общем, настоящее детективное кино. Только здесь ты сам станешь агентом спецслужб и сам поведёшь расследование таинственных происшествий в маленьком курортном городке...
Всем покупателям игр компании "БУКА" - СПАСИБО!!!
Мы искренне благодарим всех умных, терпеливых и взыскательных почитателей наших игр.
На диске с игрой "Агент: Особое задание" вы можете удостовериться, что являетесь нашим зарегистрированным пользователем.
В чем ваши преимущества перед другими игроками?
– Вы всегда можете получить телефонную "скорую" помощь по игре.
– Вы ежемесячно получаете по почте именной конверт с нашей листовкой с информацией по новым играм.
– Вы являетесь участником лотерей, которые ежемесячно проводятся среди участников базы. Призы высылаются почтой.
– Мы о вас знаем, помним и постоянно думаем!
Найдите свою фамилию в списке!
Если вас там нет, заполните регистрационную карточку и вышлите!
Вы будете с нами!
На диске игры "Агент:Особое задание" находятся:
– игра "Агент: Особое задание,
– демоверсия новой игры "Шторм" (дата выхода - 20 марта!!!),
– патч к игре "Напол История войн",
– патч к игре "Шер с: Возвращение Мориарти",
– патч к игре "Hea F.A.K.K.2",
– список магазинов, по России, где продаются игры компании "БУКА",
– база пользователей компании "БУКА".
АГЕНТ
ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ
КОМПАНИЯ
САТУРН
ПЛЮС
Информационная поддержка
Europa plus
www.europaplus.ru
Бука

ВЗВОД: ПЕРВЫЙ КОНФЛИКТ
IRON DIGNITY

Сергей Дрегалин

«Летние травы!
Вот они, воинов павших
Грезы о славе...»
/Басе/

Жанр трехмерных стратегий в реальном времени уверенно себя чувствует и твердо стоит на ногах. Вряд ли сейчас можно удивить кого-то анонсом «полной трехмерности» и «реалистичной физической модели». Однако если к этим атрибутам прибавить вид от первого лица, тактический режим и яркие насыщенные миссии, рассчитанные на виртуозное командование небольшим взводом, то это определенно вызывает интерес. И аппетит — здоровый геймерский аппетит...

ВВС отводится особая роль в игре — ведь не даром им уже в наше время пророчат доминирование в войнах будущего.

ПЕРВЫЙ [illegible] КОНФЛИКТ

Топливный кризис, грянувший в 2027 году, был лишь отголоском приближающегося энергетического кризиса. Тогда еще никто не подозревал, что спустя несколько десятилетий мир погрязнет в смрадной трясине войн, платя равной долей крови за каждую каплю нефти. Никто не подозревал и о том, что выход совсем рядом – энергоруда, запасов которой хватило бы на много столетий вперед. Но пока мир испытывал лишь нехватку топлива, волнения на глобальном нефтяном рынке нефти и газа и, как следствие этого, накаляющиеся отношения между Востоком и Западом.

Первыми приступили к решительным действиям Соединенные Штаты. Правительство США приняло характерное решение – ликвидировать проблему вместе с двумя-тремя странами на Ближнем Востоке. Военная операция, получившая название «Второй нефтяной войны», окончилась победой войск Америки – несколько государств были стерты с лица земли, даже не успев хоть мало-мальски подготовиться к обороне. Этот конфликт до предела обострил противоречия между США и набирающими все большую мощь странами Евразии.

Мир начал готовиться к бойне. Мотивируя свои действия возросшей до предела военной угрозой, крупнейшие страны регионов сформировали два региональных противоборствующих блока – Евроазиатский Союз, объединивший Россию, Китай и множество малых стран региона, и Атлантический Альянс, в состав которого вошли Америка и ведущие западноевропейские державы. Два блока с огромной быстротой наращивали ударный потенциал и накапливали силы.

Формальным поводом для начала активного противостояния стала смена режима в Индонезии в 2038 году. Новые лидеры страны, пришедшие к власти в ходе военного переворота, заявили о выходе из состава Союза и выразили желание присоединиться к Альянсу. Попытку евразийцев усмирить мятежное государство, введя на его территорию миротворческие части Китайской армии, Альянс объявил «преступлением против идеалов гуманизма и принципов демократии», заявив также, что «в случае необходимости для защиты суверенитета независимого государства готов пойти на применение ядерного оружия». И это была далеко не призрачная угроза.

Два события – вторжение союзных войск Китая и пуск ядерных ракет с территории Великобритании – произошли практически одновременно. Несмотря на то, что системам противокосмической обороны, расположенным в Сибири, удалось вовремя обнаружить и уничтожить выпущенные баллистические ракеты, Евроазиатский Союз предъявил Альянсу ультиматум, и по истечении его срока объединенные силы Союза начали продвижение на запад. В ответ на это Силы Альянса были немедленно приведены в состояние полной боевой готовности, приступив к передислокации на восточную границу блока. При поддержке оппозиционных кругов внутри России, воспользовавшихся крайне нестабильной мировой обстановкой, войскам Альянса удалось без единого выстрела занять и утвердиться на европейской части страны.

«Взвод» продолжает знаменитую серию игр под эгидой «2150». Однако если «Война Миров» и «Дети Селены» были рассказом о постапокалиптическом мире [illegible] столетия, пережившим серию ядерных войн, то «Взвод» раскрывает историю конфликта. Конфликта, который стал причиной разделения мира на две глобальные [illegible], а также безжалостного обмена ядерными ударами.



В состав взвода входит обычно до полутора десятков единиц боевой техники... Зато "какой" техники!

В районе Уральских гор войска обоих блоков вышли на боевые позиции. Над миром нависла угроза самого крупного военного конфликта в человеческой истории – конфликта, в котором на сей раз уже не будет победителей, так как за победу необходимо заплатить слишком высокую цену.

СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ ВЗВОД

Если откинуть детали, то **«Взвод»** является симбиозом трехмерной стратегии в реальном времени и тактики от первого лица. Вы – специальный агент, возглавляющий сверхсекретное подразделение, оказавшееся в самой гуще стремительно разворачивающихся событий. Вы – опытный стратег и виртуозный тактик, которому доверяют проведение опаснейших операций по всему миру. Вы – командир взвода, в который входят до пятнадцати элитных подразделений.

Вам представлены две глобальных кампании: одна за Атлантический Альянс, а вторая, соответственно, за Евроазиатский Союз. Каждая из них разбита на дюжину миссий (плюс три бонусных миссии), которые бросят ваш взвод в самые разные уголки планеты – от выжженных солнцем пустынь Северной Африки до заснеженных гор Перу, от промерзших плоскогорий Сибири до туманного побережья Англии. Но это даже не главное. Куда интереснее, что кампании будут совершенно различны с точки зрения взглядов на конфликт враждующих сторон. Вы увидите, как легко может исказить факты информационная война, насколько искренне противоборствующая сторона выглядит «беспринципным и жестоким агрессором». Видеоролики сняты с участием настоящих актеров.

Выполняя все новые и новые операции, ваши войска будут постепенно прогрессировать. Оно и понятно – численность взвода невелика, а операции порой кажутся просто невыполнимыми, поэтому каждая боевая единица на счету. Ассортимент военной техники весьма внушительный: джипы, танки, машины на воздушной подушке, вертолеты и легкая бронетехника – всего двадцать семь типов. Не менее солидно выглядит и палитра вооружения, в которую входят аж двадцать два агрегата уничтожения себе подобных – от крупнокалиберных пулеметов до энергетического оружия.

Каждая миссия – некое уникальное задание, которое требует не столько огневой мощи и грубой силы, сколько хитрости и военной смекалки. Часть заданий по первому впечатлению вообще может показаться невыполнимой. Однако если внимательно изучить диспозицию сил противника, принять во внимание особенности ландшафта и выработать верную стратегию, то победа будет за вами.

Не так давно пришел слух, что европейский издатель «Взвода» — компания TopWare Interactive — якобы отошла в мир иной, став банкротом. На самом деле эта информация далека от истины. Вот строки из официального пресс-релиза.
«Сложившаяся на данный момент ситуация является наследием информационного бизнеса компании, связанного с изданием сборника D-Info. Сейчас происходит глобальная корпоративная реорганизация, в результате которой вместо TopWare CD-Service AG, TopWare Austria и TopWare Poland будут сформированы несколько других компаний. Три проекта, запланированные на этот год (в том числе и «Взвод» — прим.), продолжают разрабатываться и выйдут в рамках серии snowball.ru в мае, октябре и ноябре соответственно».
Так что, говоря словами классика, слухи о смерти оказались немного преувеличены.

Весьма экзотическое место для сражения — скоростной туннель автотрассы.



Сражения будут происходить в самых разных уголках мира: от выжженных солнцем пустынь Северной Африки до заснеженных гор Перу, от промерзших плоскогорий Сибири до туманного побережья Англии.

ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: трехмерная стратегия в реальном времени + тактика с видом от первого лица Локализация: Snowball Interactive (http://www.snowball.ru) Издатель в России: snowball.ru/1С Издатель в Европе: TopWare Interactive (http://www.topware.com) Разработчик: Artex Software (http://www.artexsoft.com) Требование к компьютеру: Pentium II, 64MB RAM, 3D-ускоритель Количество игроков/Сеть/Интернет: локальная сеть/Интернет, до восьми игроков в режимах deathmatch или cooperative, а также командная игра Интернет: http://www.snowball.ru/vzvod; http://www.iron-dignity.com/ Дата выхода: весна 2001 года

Понадобится и умение грамотно вести атаку, управляться с боевой техникой и вооружением. Ведь разработка грамотного плана предстоящей операции – только полдела. А еще нужно и воплотить эти замыслы!

Во время миссии вы можете продвигать технику в глубь вражеской территории в классическом стиле трехмерной стратегии, объединяя ее в группы или перемещая по отдельности с высоты птичьего полета, а можете мгновенно перемещаться в кабину выбранной вами боевой единицы. Иногда одним-единственным подразделением можно выиграть целое сражение!

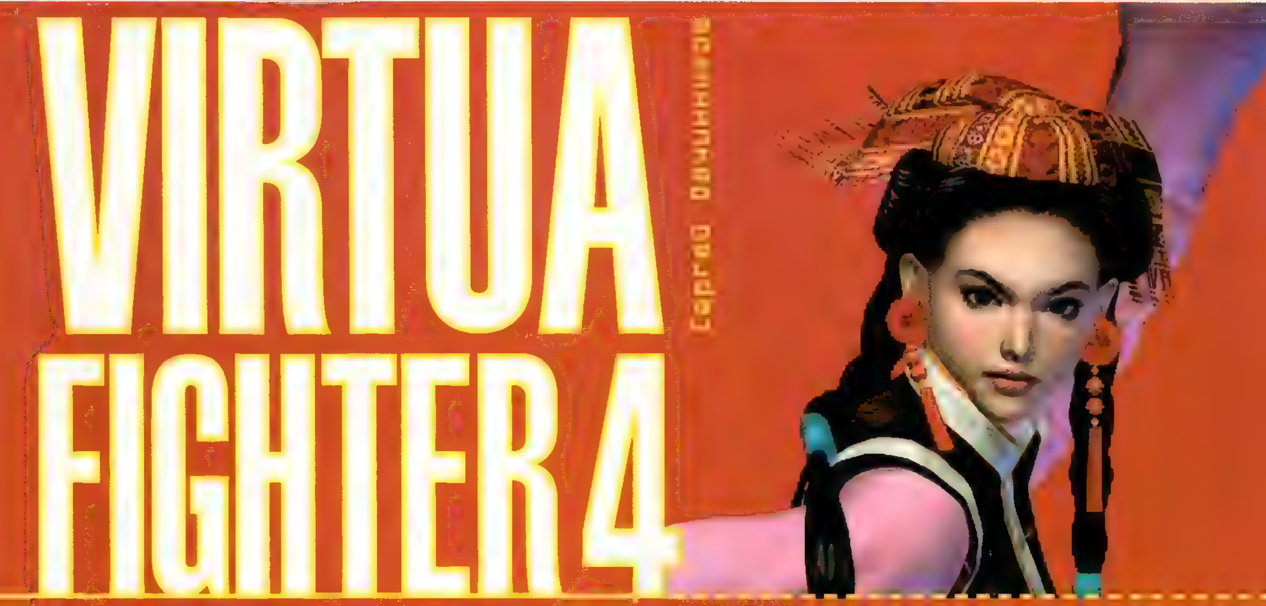
Не забыт многопользовательский режим – пожалуйста, собирайтесь хоть ввосьмером и устраивайте ристалища. Поддерживаются кооперативный, командный и deathmatch режимы, а в качестве полигона могут выступать локальная сеть или Интернет. Игра почти готова – сейчас ребята из команды Artex Software занимаются наведением лоска и тонкой огранкой. Полным ходом идет и локализация проекта в студии Snowball, где основное внимание уделяется переработке сюжетной линии и ее «политкорректировке». Релиз состоится весной – так что ждать осталось совсем недолго. Техника взвода пока несет боевое дежурство, но очень, очень скоро она перейдет в полную готовность...

Серия «2150» получит развитие еще в двух играх. Весной выйдет «Третья Мировая» — стратегия, в которой вы узнаете о всех нюансах жесточайшей из войн человечества между Россией, Соединенными Штатами и Ираком за последние запасы нефти. А намеченная на Рождество «Земля III» (рабочее название) расскажет о новом этапе противоборства между Атлантическим Союзом, Евроальянсом и Детьми Селены, которое развернется на негостеприимной красной планете...

Игровой движок отлично справляется с такими эффектами, как блики и динамическое освещение, при производительности до 1.6 миллионов полигонов в секунду. По характеристикам он обставляет даже движок «Детей Селены» — самой красивой трехмерной стратегии.

VIRTUA FIGHTER 4

Сергей Овчинников



Virtua Fighter 4, спустя пять лет после появления на свет своего предшественника на Model 3 и его возрождения в конце 1998 года в качестве премьерной игры на Dreamcast, возвращается! Обновленные Sega и Am2 полны решимости вновь продемонстрировать миру свою силу, свои возможности, свое видение игрового мира. Впрочем, в случае с таким сложным жанром, которым являются 3D-файтинги, предсказать и уж тем более гарантировать успех просто невозможно. Впрочем, Yu Suzuki уже трижды удалось найти волшебную формулу, так что есть надежда, что это удастся ему и на этот раз.

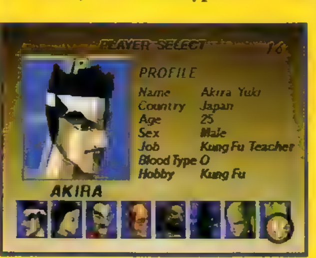
Работа над проектом ведется уже больше года, с того самого момента, когда была закончена Shenmue. Sega привыкла запускать свои новые аркадные технологии с гоночными играми и файтингами, и отошла от этой традиции лишь однажды, – в случае с платформой Naomi; на полноценную поддержку которой у компании на самом деле не было ни сил, ни времени, ни особенного желания. Тогда Sega полагала, что если сконцентрировать все усилия на Dreamcast, то растопить сердца разочарованных в марке Sega геймеров будет проще простого. Потому-то вместо **VF4** на Naomi свет увидел в результате Shenmue на Dreamcast. Место же Главного Файтинга вытеснил своей невероятной играбельностью, простотой и разнообразием Namco'вский великолепный Soul Calibur, сотня-полторы раундов в который происходят в редакции ежедневно (!!!) до сих пор. Не то, чтобы нам не нравился Soul Calibur и уж тем более (упаси Боже!) Shenmue, но все-таки, за прошедшие годы по Virtua Fighter мы успели соскучиться. И поэтому в тот день, когда на официальном сайте Am2 появилась таинственная иконка с надписью VFX, все мы пришли в неописуемый восторг. И несмотря на то, что полноценный анонс игры с показом ее графического облика произойдет только во время японской выставки AOU'2001, нам не терпится раскрыть вам те детали относительно проекта, которые уже известны.



Virtua Fighter 4 создается специально и эксклюзивно для платформы Naomi 2, которая представляет собой недорогую и чрезвычайно мощную систему, способную не только на равных конкурировать с

Virtua Fighter: Немного истории

Для компании Sega сериал Virtua Fighter является своеобразным концентрированным воплощением философии компании, того как Sega хочет делать и делает игры. Сделавший суперзвездой своего создателя Yu Suzuki, Virtua Fighter является выдающимся произведением как с технологической, так и с игровой точки зрения. Игры сериала всегда сопровождали запуск новых амбициозных технологий как аркадного игрового железа, так и игровых приставок от Sega. В ноябре 1993 года Sega представила первую в мире архитектуру игрового автомата, способного на аппаратном уровне работать с трехмерной полигонной графикой. Вместе с получившей название Model 1 архитектурой появились и два главных проекта: Virtua Fighter и Virtua Racing, использовавших для генерации персонажей и игрового окружения не привычные всем спрайты, а полноценные, хотя и примитивные полигонные модели. Несмотря на то, что Model 1 могла обрабатывать почти 75 тысяч полигонов в секунду, никаких эффектов, кроме наложения ровных цветовых палитр, с ними она проделывать не могла, даже текстур ни в Virtua Racing, ни в Virtua Fighter не было.



Virtua Fighter с его революционным реалистическим подходом к игровым дракам, в пику невероятно популярному тогда Street Fighter'у, поначалу не получил широкого признания, и стал хитом лишь в Японии. Американцы не прониклись идеей об отсутствии огненных шаров, молний, кучи крови и прочей мишуры, да к тому же, VF по сравнению с яркими Capcom'овскими игрушками представлялся вещью достаточно тусклой и угловатой. Но зато представленный годом позже компанией Namco проект Tekken, практически вчистую слизанных с Sega'вского шедевра, с добавленными эффектами и более брутальными персонажами, немед-



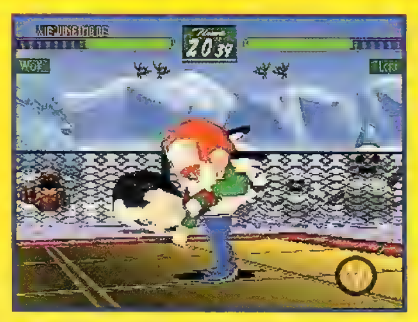
System 246, основанной на железе PlayStation2, но и во многом превосходить ее по производительности. Naomi 2 – это, фактически, четыре модуля Dreamcast, работающих в тандеме и пользующихся единой архитектурой памяти, объем которой в системе составляет 96 Мегабайт. Такая система способна без проблем выдавать около 10 миллионов текстурированных и освещенных полигонов в секунду с невероятной детализацией и текстурами высокого разрешения. Качество картинки и количество деталей станут настоящим коньком Naomi2, в то время как по чисто полигонной производительности System 246, скорее всего, способна уйти немного вперед. Мощь Naomi 2 сочетается с уже знакомой разработчикам простой и доступной Dreamcast-архитектурой, но только теперь в несколько раз мощнее. **Virtua Fighter 4** же покажет, в какое русло можно будет направить эту производительность. Уже по представленным Am2 графическим моделям трех из предположительно двенадцати персонажей VF4 становится абсолютно ясно, что качество графики в игре будет просто-таки сенсационным. Yu Suzuki особо указывает лишь на несколько вещей – грамотную анимацию мимики, слаженное движение кистей рук и пальцев, большую детализацию в одежде и наличие правильных текстур на лице героев. Из подробностей относительно игрового процесса известно лишь то, что Suzuki планирует вернуться к стандартному 3-кнопочному управлению героями, убрав кнопку Escape и добавив возможность свободно перемещаться по ринку при помощи джойстика, на манер Soul Calibur. Во время битвы будет иметь значение не только применение всевозможных сильных или слабых ударов, но также и точка их приложения и расстояние от противника, на котором тот или иной прием был исполнен. Арены в игре станут больше и будут более интерактивными. Возможности участия более двух игроков, скорее всего, не будет. И традиционно для сериала, в новой части появятся два новых персонажа, и возможно (но только возможно) еще кто-то из секретных. Все старые герои, пусть и заметно постаревшие, вернутся, причем все, разумеется, с новыми костюмами. Pai и Lau выглядят вполне адекватно, но с Akira художники сделали что-то невероятное, в результате он перестал походить на себя. Впрочем, показанный Am2 арт является рабочим материалом, и вероятно, не все так со стариной Акирой плохо, как на первый взгляд кажется. Пока это все, чем мы можем с вами поделиться. Но будьте уверены, что продолжение не замедлит показаться на страницах журнала с появлением новой информации и, разумеется, первых скриншотов.

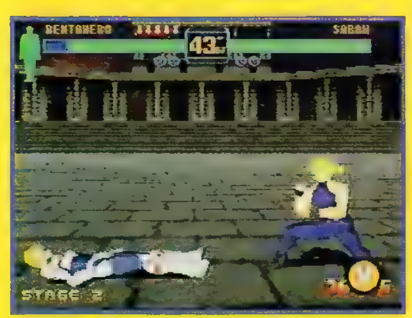






ленно превратился в настоящий хит. Впрочем, на этом история не заканчивается. В конце 1994 года Sega, воодушевленная успехами на 3D-фронте представляет еще одну новую технологию, получившую название Model 2, уже способную обрабатывать до 150 тысяч полигонов в секунду и с легкостью накладывающую на объекты текстуры и способная исполнять многие из имевшихся тогда в распоряжении лишь рабочих станций SGI эффектов. Премьерной игрой для Model 2 стал, разумеется, Virtua Fighter 2, засверкавший, наконец, красками и снабженный выверенным до мелочей игровым процессом. Каждый боец получил в свое





распоряжение собственный уникальный боевой стиль, а для обработки движений некоторых из них (а особенно двух новых героев, Lion и Shun) впервые в индустрии использовался motion capture. Model 2 стала намного более успешной, чем ее предшественница, и на ней вышли многие Sega'вские шедевры, такие как Sega Rally, Daytona USA, Virtua Cop, House of the Dead, Virtual On и многие другие. Virtua Fighter же, наконец, был признан как одно из самых выдающихся игровых произведений современности и приобрел культовый статус, по крайней мере, у себя на Родине. Неудивительно, что и к премьере новой сенсационно мощной архитектуры Model 3 Sega подготовила не менее сенсационный Virtua Fighter 3, продуманный до самых тончайших мелочей, красивейший по тем временам и убийственно детализованный по графике файтинг. Model 3 по ряду показателей не превзойдена домашними консолями до сих пор. Несмотря на сравнительно невысокую полигонную производительность (1,5 миллиона четырехугольников в секунду, то есть реально около 3 миллионов стандартных полигонов-треугольников), ее 80 мегабайт текстурной памяти были способны творить на экране настоящие чудеса. Действительно, таких великолепных и детализованных игр как VF3, Scud Race или Daytona USA 2 мы не видели никогда и навряд ли даже увидим в ближайшее время. На такую графику вполне способен Dreamcast, однако объем текстурной памяти у Sega'вской приставки «всего-навсего» в десять раз меньше. Впрочем, и стоила Model 3 недешево, — один автомат с Virtua Fighter 3 обходился дороже, чем в 10 тысяч долларов.



Михаил Разумкин

HUNDRED SWORDS

Пока Blizzard-великолепный корчится в творческих муках, решая, оставить ли налет ролевушности в WarCraft III или безвозвратно вернуться в лоно классической RTS, одно талантливое отделение SEGA уже закончило работу над собственной классической RTS. Причем ничто ей не помешало гармонично вплести туда многочисленные элементы RPG.

Конечно же, речь идет о **Hundred Swords**, игре, о которой мы уже не раз писали на страницах нашего журнала. Но сегодня особый случай, наконец-то мы можем поговорить о «живой» игре ввиду наличия демо-диска, прилагавшегося к свежему номеру Dreamcast Magazine. Однако сразу оговорюсь, что это японское издание и, соответственно, стопроцентной ясности с игрой все же не будет.

Сразу переходим к делу. После загрузки игры на выбор предлагается шесть режимов: Adventure mode, Mission mode, Tutorial, Options, Records и Network Mode. Нас же интересуют лишь первые три, т.к. не менее интригующий онлайновый режим в демке недоступен. Начнем, как водится, с Tutorial. В отличие от популярных сейчас интерактивных обучалок, в **Hundred Swords** этот режим выполнен в комиксовом варианте. Вы просто смотрите на меняющиеся статичные картиночки и читаете комментарии. Очень наглядно и удобно (если бы не японский...). А затем можно попробовать свои силы в качестве командира на реальной карте. Противник при этом не ведет абсолютно никаких активных действий, так что вы имеете прекрасную возможность, никуда не спеша, со всем там разобраться. И вот что мы выяснили. Несмотря на то, что **Hundred Swords** – это все же классическая фентезийная RTS, с различными «расами», или, правильнее сказать, группировками (четыре штуки), строительством, созданием войска, добычей ресурсов и т.д. и т.п. Есть у игры и одна особенность, так сказать, ее собственное лицо. Дело в том, что здесь нет отдельных юнитов, управлять придется сразу целыми отрядами под командованием офицеров. Каждый из последних имеет свой неповторимый портрет (в пол-экрана), так что через некоторое время вы будете всех различать в лицо. Именно через офицеров осуществляются все операции в игре. Они поднимают боевой дух своих отрядов в бою, меняют тактику поведения (AI), они же строят немногочисленные сооружения. Во многих миссиях гибель командира сразу приводит к «game over». Почти все управление в игре интуитивно, однако джойстик это все же не мышь с клавой, и определенная сноровка вам понадобится. Никаких привычных для стратегий «лассо» в **Hundred Swords** нет, достаточно просто щелкнуть курсором по одному из бойцов, и будет выделен целый отряд. А дальше можно приказать им идти, атаковать, можно задать way points, а можно переопределить солдат другому командиру. Пока в игре существует три типа построек. Это штаб – основное здание, куда попадают офицеры после гибели в бою, и потеря которого приводит к поражению в игре. Казармы, где можно поправить здоровье, а также получить новые войска. И шахты, которые добывают два игровых ресурса, причем последние далеко не бесконечны. Все постройки в игре можно разрушить, но, к сожалению, здесь вновь применен warcraft'овский принцип, когда отряд лучников медленно, но верно разносит на кусочки каменный замок. Не обошлось и без ошибок. Во-первых, игровая камера хоть и имеет возможность изменения угла обзора, однако закреплена на столь малой вы-



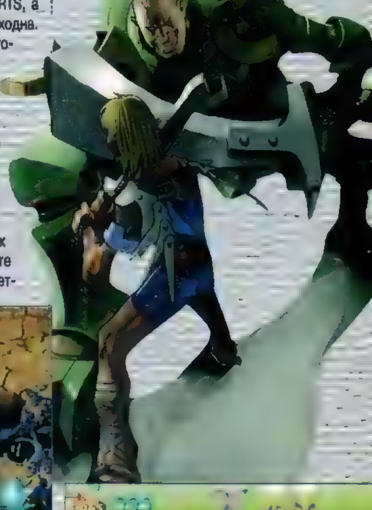
Tutorial собственной персоной, как видите, все наглядно и понятно. Хочешь строй, хочешь гуляй, а хочешь японский учи.

досье

Жанр: RTS с элементами RPG Платформа: Dreamcast Издатель: SEGA Разработчик: Smilebit Дата выхода: 15 февраля 2001 (Япония) Онлайн: http://hundred.dricas.ne.jp



«Быть или не быть...» какой судьбаносный вариант ответа выбрать? Первый интерактивный диалог в игре. Второй ответ в конечном итоге чуть не приведет к групповой драке офицеров.







соте, что делает невозможным нормальное ведение боевых действий. Вы просто не можете видеть дальше своего носа. Мало этого, видимость на границах экрана размыта мерзким туманом, как будто дрикас не может справиться с графикой. Ситуацию немного спасает «вид сверху» – особый режим, когда, зажав оба шифта, вы переводите камеру на высоту птичьего полета. Второй минус игры – это ее страшная инертность. Между моментами отдачи приказа и его выполнением проходит уйма времени. А если добавить сюда чудесную способность юнитов упираться во всякие препятствия и вообще некоторую туповатость, то, прежде чем вы более-менее научитесь управлять своим воинством, загубите не одну армию.



Безусловно, самый крутой из всех режимов — это Adventure mode. Выполнен он таким образом, что игра становится больше похожей на RPG с элементами RTS, а не наоборот.



Строительство — ответственное дело, но за рабочими нужен глаз да глаз. Чуть отвернулся, они тут же засыпают, обвиснув на лесах.

Второй интересный режим, как вы помните, это Mission mode. Здесь вам предложат ограниченными силами выполнить некое задание за ограниченное время (куда-нибудь добраться, убить кого-нибудь и т.д.). На выбор предоставлено 18 миссий, поделенных на три уровня сложности. К сожалению, на данный момент непонятно, связаны ли они некой сюжетной линией (японский язык все-таки) или это просто такое дополнение к сетевому и ролевому режимам. Однако совершенно точно, что этот режим способен значительно продлить игровую жизнь проекта.

Но, безусловно, самый крутой из всех режимов – это Adventure mode. Выполнен он таким образом, что игра становится больше похожей на RPG с элементами RTS, а не наоборот. Все Adventure, видимо, будет поделено на несколько баллад, которые в свою очередь делятся на эпизоды. Первая баллада имеет звучное название «The Ballad of Fool», что недвусмысленно переводится как «Баллада о дураке». Очевидно, японцы начитались русских народных сказок, где, как вы помните, именно дурак занимает ключевую роль и в конце спасает мир от зла. Нечто похожее творится и здесь, конечно, мы можем ошибаться, но, судя по игровым ситуациям, именно белобрысый молодой офицер, за которого нам предлагают играть, и есть тот самый дурак, от действий которого зависят судьбы мира. Игровой процесс в Adventure mode состоит из классических RTS'ных миссий, которые чередуются сюжетными вставками на движке игры с добавлением ярких комиксовых картинок а-ля Capcom. Однако это предложение совершенно не передает ту героико-сказочную атмосферу, что присутствует в игре. Отчасти она создается великолепным музыкальным фоном, отчасти первоклассной работой художников, создавших просто завораживающий визуальный ряд. Здесь же хочется сказать и о работе аниматоров. И если модельки юнитов в игре не могут похвастать большим количеством полигонов (не стоит забывать, что это все же RTS, а не fighting), то их анимация превосходна. Ездовые ящеры постоянно вертят головой и разевают пасть, маленький жезл в руках магички оживает во время чтения заклятий, а как лихо «перекручивают» стрелки свои самострелы при перезарядке – глаз не оторвать. Теперь я понимаю, почему все так восторгаются внешним видом WarCraft III, модели юнитов которого в статике тоже выглядят не очень. Но вернемся к нашим баранам, т.е. к Adventure mode. Ваш герой имеет два параметра: Person и King, от которых зависят уровень HP и максимальное количество солдат, которое он может вести в бой. Мало этого, от выбранного варианта ответа зависит даже развитие сюжетной линии. Например, после одного из таких диалогов наш «дурак» спер некий артефакт и сбежал через окно... Что касается других ролевых моментов, то, кроме упомянутых роста параметров, интерактивных диалогов и живой сюжетной линии, в игре присутствует такая знакомая всем фишка, как «Items». Однако в демоверсии этот момент остается недоступным, поэтому сказать что-либо еще мы пока не можем.

Когда вы будете читать эту статью, наши братья-геймеры из страны восходящего солнца уже будут вовсю рубиться на сказочных ландшафтах **Hundred Swords**, уничтожая друг друга как в офлайне, так и по сети. И если японский ответ на Diablo мы уже увидели и пали ниц, то их ответ на WarCraft нам все же еще только предстоит оценить в полной мере. Особенно таинственный Network Mode, под который в основном и разрабатывалась эта игра.

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: RPG/Action
Издатель: TBA Разработчик: Valkyrie Studios
Дата выхода: конец 2002 года
Интернет: http://www.valkyriestudios.com

Алексей Усачёв

SERAPHIM

И сюда добралась игровая индустрия. «Куда», — спросите вы? «На небеса», — отвечу я вам. Да, да, вы не ослышались, на небеса. Вполне очевидно, что все-таки когда-нибудь, рано или поздно игроделы сюда бы добрались в любом случае. Теория вероятности обязывает.

А вообще-то это далеко не первый случай, когда разработчики игр обращаются к религиозной теме. Вспомним того же Messiah от Shiny. Вещь, конечно, была крайне неоднозначна, да и ожидание наше тогда немножко затянулось, но ведь было! Почему бы теперь вновь немножко не поэксплуатировать небеса... И вот свершилось! Собаки запряжены, сани мчаться к финишу, кучер во всеуслышанье анонсирует прибытие... **Seraphim** от Valkyrie Studios.

Сама компания смотрит на свой проект с большим воодушевлением. Провал с игрой Septerra Core сами разработчики и некоторые аналитики связывают с неудачным выбором издателя. Теперь они решили подойти к этому вопросу посерьезнее и пока никуда не спешат (между прочим, игра должна выйти не раньше конца 2002 года). Вице-президент компании Valkyrie Studios, Brian «B-Man» Babendererde, объясняет это так: «It's only a matter of time until we find the right publisher to allow us to take Seraphim into full development». ...Грозя пальчиком: «И это правильно.»(с). А пока подойдем вплотную к тому, что уже есть.

...Дело происходит на все терпящей родной планете. Небеса не могут больше терпеть и выносить гадких выходок тамошнего континента и с болью в сердце приходят к выводу: надо бы подчистить ряды собратьев-оборванцев, дабы не осквернять светлого имени Всевышнего. Под «чистку», с легкой руки, попадает кучка самых-самых отбросов небесно-


В конце концов, если повезет, может превратиться в самое ужасное, что может представить себе человечество, в эдакий ночной кошмар Иеронима Босха...

го общества, за что их, попросту говоря, отправляют под зад коленом на Землю (ага, а нам они тут больно нужны). И что вы думаете? Нет чтобы призадуматься над своим поведением да поразмыслить о раскаянии, может и пустили бы их тогда назад. Однако, небесные охламоны устраивают на Земле кровавую баню со всеми вытекающими последствиями. Их мерзкое поведение объясняется еще и тем, что экс-херувимчики умудряются не поделить между собой несколько гектаров Земли (самое обидное, что не свое делят). Разбившись на три враждующие группировки (совсем по-земному), они начинают вершить «правосудие», сметая на своем пути все, что попадется под руку с мечом. Страшно, поди? А я вот, например, не могу не удивляться, как такое могли придумать разработчики игры. Причем проблема, поднимаемая в **Seraphim**, глубокая и весьма философская. В самом деле, представьте себе, если нечто подобное действительно произойдет!

Ролевое начало игры прослеживается в самом начале. Нам предстоит выбрать что-то вроде класса героя: праведника (Angel), чернокнижника (Demon) или обреченного (Fey). Выбирать, в общем, предстоит только вам. Куда душа больше лежит – туда и жми. Но не раскатывайте губы, если думаете, что если ангелочек – значит добрый. Проливать реки крови предстоит любым персонажем, ибо же не стоит забывать, что вытурили вас на Землю не хиленьким простолюдином, а как-никак сверхъестественным существом, поэтому вопрос о «наличии отсутствия» магических способностей отпадает сразу. Ангел без магии – все равно, что шутер без шотгана. Забудьте о стальных обрезах и всеразрушающей BFG'9000. Все это вам больше не понадобится. Сила мозга и магии куда сильнее свинцовых плюшек да ручных гранат. В ход идут более совершенные методы борьбы с врагами. В роли врагов выступают не смертные... точнее, не только смертные. Патроны заменены на манну, а ствол автомата на разум. В руках лишь меч, но он есть «все».

По задумке разработчиков-дизайнеров, было принято решение сделать нечто обобщенное. То бишь в игре будут воплощены сразу несколько жанров. RPG – без него-то нонче никуда, 3D action – для захвата духа. Хотя доминировать будет все же action. Короче, придется как летать, так и ходить по земле, вопреки суждению «рожденный летать ползать не сможет». Сможет, никуда не денется!. У каждого клана будет свой способ поработить Землю и стать властелином. Хотя в очередной раз хочется задаться вопросом: «Ну для чего она им сдалась»? Ну а развитие игрового процесса зависит исключительно от вас, точнее, ваших действий.

вопрос Valkyrie Studios решает вполне демократично. Пусть все будет как можно проще. Есть надежда, что тогда игра сможет рассчитывать на большую аудиторию.

Сражения в Seraphim действительно впечатляют. Разработчики уже выложили на игровом сайте несколько видеороликов, демонстрирующих сражение падших ангелов. Поверьте, зрелище внушает уважение. Если все будет так, как показано, то от игры можно ожидать большого будущего. Специально для тех, кто интересуется технологическими подробностями, необходимо отметить, что разработчики взяли за основу игры движок Unreal Tournament. Правда, существенно его переработали и подправили под свои нужды. Знакомые с UT должны сейчас радоваться от всей души. Опираясь на эту информацию и глядя скриншоты, вы уже сейчас можете вообразить себе будущие графические красоты. На данный момент, правда, можно обнаружить определенное количество недоработок, в частности, главные герои игры выглядят не так чтоб уж очень... Однако, как уже говорилось, разработчики не торопятся с выпуском игры, так что у нас есть все шансы получить в конце 2002 года эдакий технологический шедевр.

Трехмерная игра, свобода перемещения, навороченная магическая система, вдобавок ядреная динамика action, а каково будет игроку?

Ролевое начало игры прослеживается в самом начале. Нам предстоит выбрать что-то вроде класса героя.

смысл игры в этом и заключается. Выбор предстоит сделать изначально, и впоследствии придется развивать своего персонажа, накачивая его, наращивая характеристики и приобретая для него новые навыки. Кстати, изменения, происходящие с главным героем, можно будет проследить визуально. В конце концов, если повезет, может превратиться в самое ужасное, что может представить себе человечество, в эдакий ночной кошмар Иеронима Босха...

Естественно, первоначально «джентльменский набор» у каждого героя свой. Кому-то суждено летать, кому-то ползать. Но не расстраивайтесь. Закон компенсации делает свое дело. Часть характеристик может быть компенсирована уникальными навыками, что, разумеется, не может не обнадеживать. Так Уровни просто ошеломляют своим размахом. Конкретные действия в миссии будут отражаться на исходе событий в следующей. Трепещите! Разнообразие пейзажей и мест сражений заставляет поменяться в лице в лучшую сторону. От высоконаселенных городов до заброшенных руин, от темных и неуютных пещер до синего неба. Причем, к воздушным баталиям компания отнеслась весьма серьезно. Персонаж практически никак не ограничен в своих движениях, и каждое его действие демонстрируется в наиболее эффектном ракурсе.

Не может не возникнуть вопрос, связанный с управлением. Действительно, трехмерная игра, свобода перемещения, навороченная магическая система, вдобавок ядреная динамика action, а каково будет игроку? Однако этот

Временно подводя черту над вышесказанным, можно уже сейчас сделать ряд выводов касательно грядущего «ангелосимулятора». Во-первых, не стоит строить иллюзии относительно Seraphim. Судя по всему, нас ожидает сравнительно необычный action с большим набором ролевых элементов. Этого, как не сложно понять, недостаточно, чтобы надолго удержать человека перед монитором. Во-вторых, не все ясно с тем, насколько игра будет сложна. В конце концов, вы все должны помнить, что в свое время испортило того же Messiah. С другой стороны, у разработчиков очень много времени для того, чтобы поразмыслить надо всем этим и сделать правильные выводы. Особенно учитывая тот факт, что уже сейчас им есть что показать...

Пугайся, гонщик. Забрось подальше все имеющиеся у тебя игры, так или иначе относящиеся к жанру гонок. Их пора устарела. Баста!



Алексей Усачёв

BALLISTICS

И [illegible] вправду, неужели не надоело гонять по мокрым асфальтам и высокогорным ущельям или безжалостно давить банальных [illegible] экскаватором, или мериться объемом кубических сантиметров с полицейскими, то и дело мешающими полету твоей души и фантазии на дороге? Смешно, но отныне это, можно считать, в прошлом. Слава Богу, что человечество подвержено прогрессу. И нет ничего страшного в том, что эта истина близка компании Grin. Пришедшая в голову идея создания игры, в корне отличающейся от всем надоевших гонок, подвигла разработчиков к быстрому решению: «Должно быть не так, как у всех». Задача непростая, так как создание нового требует много времени и усилий. Но даже здесь компания Grin не уступила традициям и, судя по всему, в кратчайшие сроки сможет воплотить идею в реальность. Результатом должна стать игра **Ballistics**. Игра действительно необычная, можете мне поверить.

Back to the future, как говорится... Дела происходят в относительно недалеком будущем, всего какой-то там 2100 год с небольшим гаком. Формула 1 и кольцевые гонки давно на втором (читай – заднем) плане. Они уже никого не прельщают. Теперь внимание мировой общественности [illegible] магнитным тоннелям. Куда там старомодным болидам из Формулы 1 со своими 350 миль в час. Тут самолеты покажутся [illegible]

Лирическое отступление: Во время бета-тестирования, которое проходит как раз сейчас, один «летчик-тестер» умудрился выжать [illegible] все 1800 миль в час, на что Бо Андерсен (основатель компании Grin) только со смешком развел руками.

В общем, скорости захватывают. Естественно, встает глупый вопрос: «А как?». Как, позволит нас спросить, [illegible]



Back to the future, как говорится... Дела происходят в относительно недалеком будущем, всего какой-то там 2100 год...

ДОСЬЕ
Платформа: PC Жанр: Гонка Издатель: TBA
Разработчик: Grin Дата выхода: II квартал 2001
Интернет: http://www.grin.se/
Компьютер: PIII 500, 128Mb RAM, 3D accelerator

[illegible] ...ко не к финишу, а к Богу. ...И молодая не узнает, какой у парня был конец...

Игра также предусматривает многоуровневый апгрейд как игрока, так и его боевого коня. Так что всегда будет стимул ездить как можно быстрее. Впрочем, в этом-то как раз ничего принципиально нового нет.

[illegible] sweet to your eyes, что в переводе означает: жестоко по отношению к вашему «железу», зато приятно чисто визуально. Что ж, звучит, конечно, заманчиво. Но! Далеко не каждый сможет ощутить всей прелести игры. С одной стороны, [illegible]

А вообще, хочется вспомнить такую вещь, как Megarace. Давно это, конечно, было, на рассвете эпохи мультимедиа, но до сих пор на PC не было создано ни одной футуристической гонки, которая могла бы конкурировать с вышеуказанной игрушкой. На PS есть, по крайней мере, Wipeout. А у нас... Впрочем, присутствует почему-то твердая уверенность в том, что **Ballistics** найдет своего издателя, а, главное, никак не разочарует наших ожиданий.

MONSTER RANCHER 3

Михаил Разумкин

Всем известно, что лидерство в таком жанре игр, как virtual pet или виртуальный питомец, уверенно занимает сериал Pokemon от Nintendo. Однако одна небольшая студия (Tecmo), более известная у нас по Dead or Alive, уже давно делает альтернативную серию игр, которая тоже пользуется немалым спросом.

У японцев эта игра известна несколько под другим названием (Monster Farm), но суть дела это не меняет. А заключается эта суть вот в чем. На маленькой ферме вы растите монстра, тренируете, кормите и периодически отправляете на состязания. Ведь только так можно заработать деньги на дальнейшее обучение своего питомца, а главное в этой игре – продвинуться вверх в иерархии **Monster Rancher'ов**, что позволит вам воспитывать секретных монстров. Во время боя вы можете сами командовать своим подопечным, а можете полностью положиться на его навыки. Но главная фишка всех Rancher'ов вовсе не в красивой графике или продуманном игровом процессе. Дело в том, что Tecmo удалось придумать для своей игры очень оригинальный способ «получения» монстров. По сюжету все они когда-то давно были заточены в особые Disc Stones. Этими камнями для нас с вами послужат обычные CD-ROM, не важно – музыкальные или игровые. Процесс «создания» монстров можно продолжать до бесконечности, пока вы не получите нужного. Кроме того, всегда интересно узнать, что получится из Бритни Спирс или, скажем, Мадонны. Хотя большинство наиболее интересных «спрятаны» на родных Tecmo'вских дисках (DOA, например).

Разобравшись с Rancher'ами вообще, пора перейти непосредственно к предмету нашей статьи. Видимо уже полностью израсходовав весь творческий запас на PSX, Tecmo взялась за новую консоль от SONY, и **Monster Rancher 3** разрабатывается именно для нее. Третья часть игры сохранит все основные моменты первых частей, но, конечно, будет и кое-что новенькое. Во-первых, появится возможность использовать в качестве Disc Stones DVD-диски. Во-вторых, значительно изменилась графическая часть игры. Однако не спешите радоваться, поскольку эти изменения могут легко «убить» еще не родившуюся игру. Да, модели монстров выглядят довольно мило (спасибо технологии Cell Shading), хотя полигонов можно было бы и добавить. Но что стало с задним планом, создается впечатление, что мы смотрим на игру не для могучей PS2, а для какой-нибудь дряхленькой N64. Что это за текстуры, вообще, что это такое?!? На что, позвольте спросить, Tecmo «истратила» всю мощь PS2? Не смогли сами сделать движок, так хоть взяли бы готовый из соседней комнаты у создателей DOA 2. Если судить по дате выхода игры, то можно быть уверенными, что именно так она и будет выглядеть в финале, и нечего надеяться, что представленные скрины – это еще только «50% complete».



Но не буду заканчивать статью на столь минорной ноте, все остальное в игре должно быть на высоте. Появилась куча новых монстров, теперь вам предоставлена возможность выбирать место, где вы будете растить будущего чемпиона. Если в первых частях вы были ограничены лишь одной фермой, которую можно было лишь модернизировать, то теперь вы вольны выбирать пять локаций (типа лес, пустыня, горы и т.д.). От того, где и как воспитывался ваш питомец, будут напрямую зависеть его характеристики и даже внешний вид. Видимо Golem наиболее хорошо будет расти в горах, а, скажем, Hare (это заяц такой) – в лесу. Кроме того, наконец-то появилась возможность выигрывать монстров в качестве призов на турнирах или ловить диких во время экспедиций. Обещано значительно улучшить боевой режим, однако пока никаких значительных изменений не обнаружено. Да, вновь вернется режим для двух игроков, заявлен даже некий multiplayer режим, но как он будет реализован на деле, остается пока в секрете. Последним нововведением является появление своеобразной записной книжки, где будет отображаться информация о монстрах и дисках, из которых они были «извлечены». Очень удобная штука, однако, все еще не ясно, сколько места на карте памяти будет занимать подобная информация и, главное, какое количество этой информации туда можно будет записать.

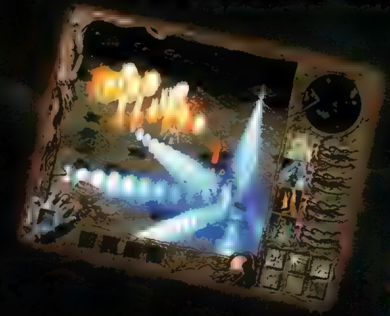
До выхода игры осталось что-то около месяца, но несмотря на то что я являюсь поклонником сериала да и жанра в целом, мне, пожалуй, впервые, ужасно не хочется, чтобы игра вышла в срок. Может Tecmo все же одумается, посмотрит повнимательней на свое «произведение» и перенесет релиз на полгодика.

ДОСЬЕ

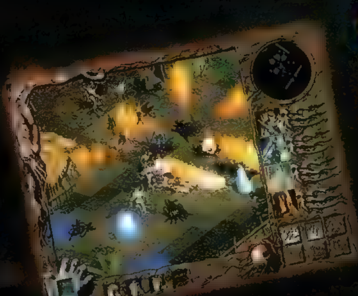
Платформа: PlayStation 2 Жанр: виртуальный питомец Издатель: Tecmo Разработчик: Tecmo Дата выхода: 14 марта 2001 в Японии, июнь 2001-го в США Онлайн: www.tecmo.co.jp

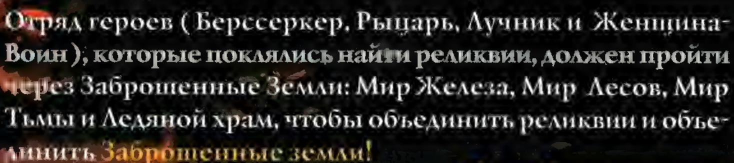
Заброшенная Земля

...Несколько тысяч лет назад, Глава Богов и Священник Дьяволов боролись в ожесточенной борьбе, и в результате этого Армагеддона, пострадали обе стороны. С тех пор, Глава Богов заморожен и превращен в Замороженный Марс.



...Только пять реликвий: Священный Посох, Меч Тьмы, Снежный Лук, Огненный Топор и Перчатка Жизни, собранные вместе, могут спасти мир...





Отряд героев (Берсеркер, Рыцарь, Лучник и Женщина-Воин), которые поклялись найти реликвии, должен пройти через Заброшенные Земли: Мир Железа, Мир Лесов, Мир Тьмы и Ледяной храм, чтобы объединить реликвии и объединить Заброшенные земли!

Особенности:

• Приключенческая команда, состоящая из четырех человек • Способность слияния героев • Оригинальная система оружия • 5 эксклюзивных магических свойств поражают друг друга • Постоянная, захватывающая борьба



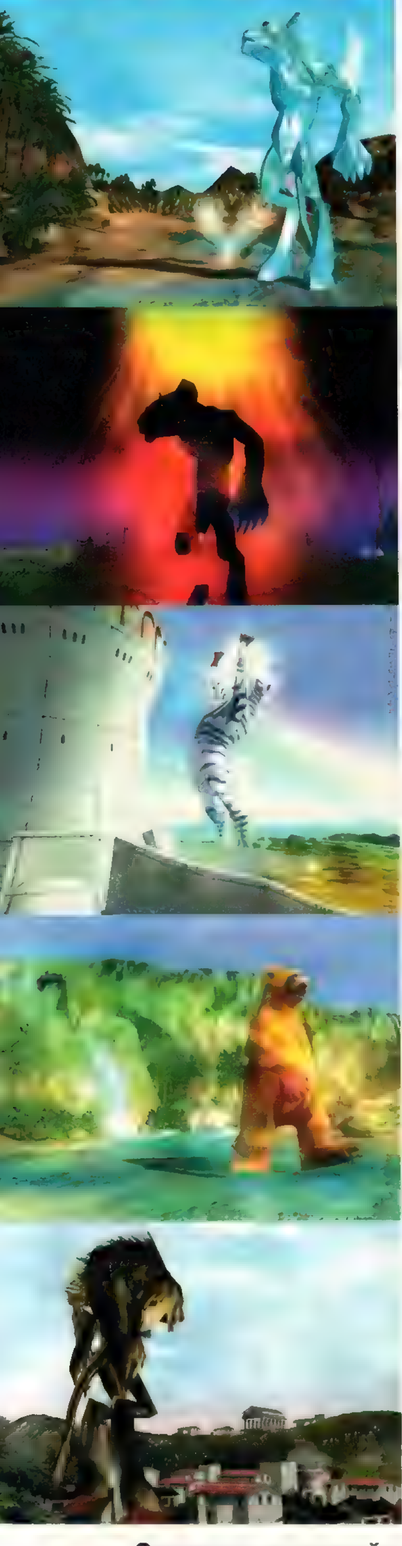
Системные Требования:
Windows 95, 98, NT, Pentium 200MHz, 200 MB свободного пространства на HDD, 32MB, 4x CD-ROM





BLACK & WHITE

Black & White теперь уже совершенно точно выйдет в конце марта (только бы не сглазить). Ну а Lionhead напоследок потчует нас свежими скриншотами.



Оправдает ли великий и ужасный B&W возложенные на проект надежды? Мы узнаем это уже совсем скоро. Наше мнение: «Да, оправдает! Но только смотря какие...»

STARFIGHTER

Первая LucasArts'овская игра на PlayStation2 получилась красивой и немного бестолковой. Без сюжета, но зато с массой миссий на просторах всей Галактики.

LUNAR 2 ETERNAL BLUE COMPLETE

Сергей Овчинников

Бурная эра RPG, охватившая в последние пару лет весь мир, даже и не думает сходить на нет. Несмотря на то, что как правило, популярность любого жанра, будь то real-time strategy или 3D-Action, ограничивается этим критическим сроком в 2-3 года, RPG все активнее и настойчивее доказывают нам, что они-то как раз вернулись всерьез и надолго. Удивляет и то, что в этом стремлении играть в ролевые игры объединились японцы, американцы и европейцы, — такого единства в игровом сообществе, вообще говоря, раньше не наблюдалось.

Для производителей RPG мир превратился в настоящий рай, и теперь они получили возможность выпускать свои игры по всему миру. Ну а поскольку насытить рынок качественной продукцией в той же Америке одной только Square оказалось не под силу (настоящий фанат спокойно может пройти 5-6 RPG за год, а не только одну ежегодную Final Fantasy), Америке настало время ознакомиться и с еще несколькими классическими японскими сериалами. Первой идею подхватила известная многим фанатам японских игр студии Working Designs, славящаяся качеством своих англоязычных локализаций и... теми сроками, которые эти локализации занимают. WD вообще говоря, всегда специализировалась в локализации всевозможных культовых шутеров (в основном, производства Treasure) и пошаговых стратегий, однако проанализировав ситуацию на рынке еще три года назад решилась и на такую трудную и кропотливую работу, как трансляция традиционных японских RPG. По стечению обстоятельств в качестве «подопытного кролика» была выбрана игра Lunar: Silver Star Story, вышедшая еще в 1992 году на малораспространенном дополнении к Genesis Sega CD. Тогда Lunar считался настоящей революцией, совместившей традиционный игровой процесс с качественными сюжетными анимационными вставками. Несмотря на то, что локализация заняла два с лишним года (WD выполнила перевод на литературном уровне, перезаписала песни в английском варианте и даже отчасти усовершенствовала графический облик игры), **Lunar: SSS Complete** стал на PlayStation настоящим хитом, разошедшимся огромным для маленькой Working Designs тиражом. Фанаты стали требовать перевода продолжения Lunar 2: Eternal Blue, вышедшего в Японии в 1994 году на том же несчастном Sega CD. И вот, год спустя, Lunar 2 перед нами, совершенно шикарно изданный на четырех дисках (три игровых и один с фильмом о создании игры). Со включенным в стандартный комплект поставки полным саундтреком, великолепного цветного стостраничного руководства в твердом кожаном переплете и копией золотого медальона, который главная героиня носит на протяжении игры. Помимо интереса для коллекционеров, Lunar2, как ни странно, пред-

Помимо интереса для коллекционеров, Lunar2, как ни странно, представляет еще и интерес для всех поклонников классической RPG, несмотря на свой солидный возраст и кажущуюся графическую непривлекательность.

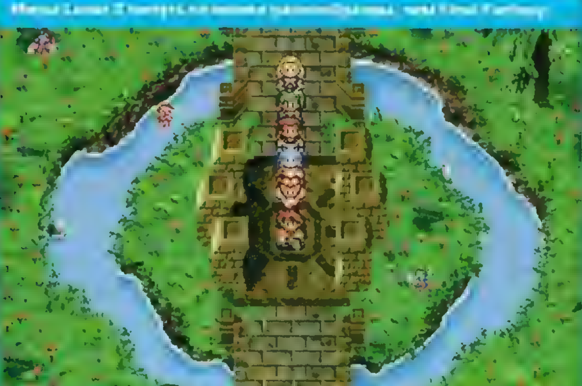
Сергей Овчинников	8	Уникальный по атмосфере проект, превосходно локализованный и вылизанный до [illegible]
Сергей Амирджанов	8	[illegible]
Дмитрий Эстрин	8	[illegible]
Борис Романов	7	Графика в RPG – далеко не главное и за это ругать Lunar не стоит. Тем не менее, этот продукт все равно рассчитан исключительно на любителей продукции GA.





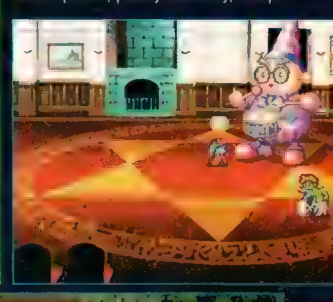
ставляет еще и интерес для всех поклонников классической RPG, несмотря на свой солидный возраст и кажущуюся графическую непривлекательность.

История Lunar2 практически не пересекается с первой частью игры, ведь события Eternal Blue происходят спустя тысячу лет после завершения действия Silver Star Story. Молодой искатель приключений Hiro и его странная подружка розовая летающая кошка Ruby, которая всерьез считает себя настоящим драконом, но только маленьким, встречают странную девушку Lucia, которая была заморожена внутри магического кристалла и была возвращена в этот мир для того, чтобы его спасти... или разрушить. Lucia пытается найти богиню древнего мира Althen'y, чтобы выполнить свое таинственное задание. Сюжет, каким бы он ни казался примитивным по сравнению с глубокими и замороченными идеями Final Fantasy, на самом деле, легок, воздушен и интересен прежде всего своим духом приключений, открытий и путешествий. Никаких вам философских терзаний, четкое представление характеров героев практически без неожиданных сюрпризов. Таковы принципы создания RPG у GameArts (ведь сериал Lunar делали те же люди, что потом подарили миру Grandia), и это замечательно. Сюжетная линия раскрывается в полутора часах великолепных роликов, совмещающих компьютерную анимацию с нарисованными вручную персонажами и задними планами. Ролики Eternal Blue представляют собой одни из лучших экземпляров в мире аниме и любому поклоннику этого жанра будут настоящим подарком. Помимо этого, Working Designs сохранила в игре и частичную озвучку персонажей во время ключевых сюжетных сцен, причем локализация выполнена просто безукоризненно: голоса естественны и адекватны, а текст не вызывает никакого раздражения. Как и в первом Lunar переведены даже песни, причем в Eternal Blue их уже две. При желании из них можно было бы с легкостью сделать хиты средней величины, ничуть не хуже, чем Square'вские Melodies of Life или Eyes on Me.



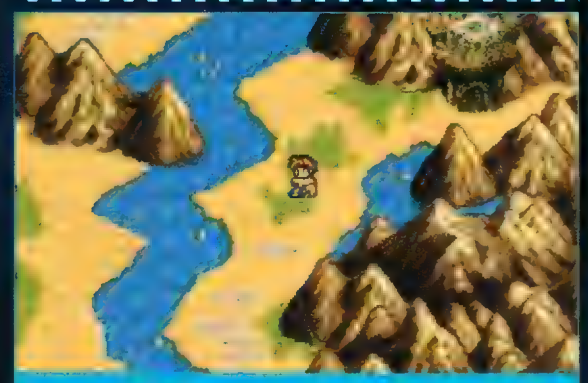
Собственно игровая графика выполнена а Eternal Blue на манер старых-добрых 16-битных RPG (каковой Lunar 2, строго говоря, и является на самом деле), спрайтовые персонажи передвигаются на фоне многоуровневых, но тоже плоских и рисованных карт. Существует и типичная в таких случаях карта мира, по которой ваш герой носится с места на место, а также карты уже собственно значимых мест на этой карте. В принципе, пустыни и леса в Eternal Blue ничем не отличаются от подземелий, – везде можно встретить как монстров, так и всевозможные полезные сундучки, как, впрочем, и сюжетно важных персонажей. Несмотря на невысокое разрешение и схематичность карт, а также, простоту анимации персонажей, нельзя не отметить, что локейшены нарисованы со вкусом и в великолепном многообразии красок, а графика спустя некоторое время перестает казаться примитивной, – в силу вступают уже игровые составляющие Lunar2, реализованные попросту великолепно.

Сюжетная линия раскрывается в полутора часах великолепных роликов, совмещающих компьютерную анимацию с нарисованными вручную персонажами и задними планами. Ролики Eternal Blue представляют собой одни из лучших экземпляров в мире аниме и любому поклоннику этого жанра будут настоящим подарком.



Eternal Blue представляет нам, помимо всего прочего, ролевую систему, совершенно не похожую на все то, что мы видим в современных играх. Прежде всего, здесь отсутствует (по крайней мере, в классической своей форме) Square'вская Active Time Battle, и битвы сохраняются строго пошаговыми. Сражениям в Lunar 2 придана легкая тактическая составляющая, заключающаяся в том, что персонажи наделены способностью передвигаться по полю боя. При этом, например, быстрый и ловкий Hiro способен за один ход и дойти до противника, находящегося на противоположной части экрана, и успеть его ударить. Ну а, например, старичок Gwin, который сопровождает нашего героя в его приключениях, больше, чем половину картинки пройти за ход не способен, – и то при этом способность атаковать он теряет. Система приобретения новых магических заклинаний также весьма примечательна. Новую магию нельзя купить, найти, обменять или получить в подарок.

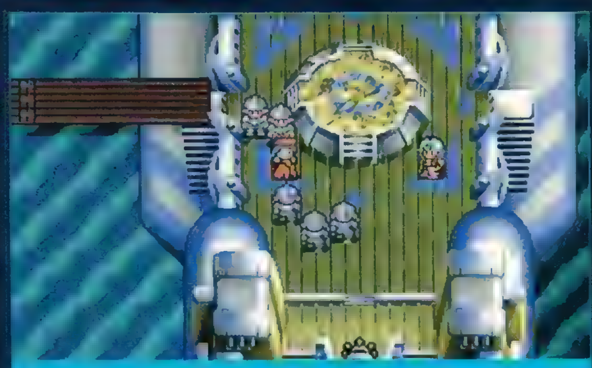
: PSOne
: RPG
: Working Designs
: GameArts
: www.workingdesigns.com



Вот так не вполне пропорционально выглядит карта мира.

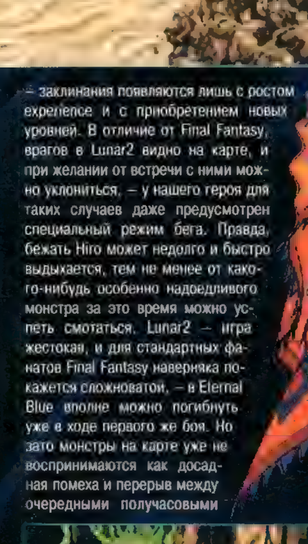





Типично для любой 16-битной RPG ряд сцен выглядит как кучка нелепо разбросанных спрайтов.

Сражениям в Lunar 2 придана легкая тактическая составляющая, заключающаяся в том, что персонажи наделены способностью передвигаться по полю боя. При этом, например, быстрый и ловкий Hiro способен за один ход и дойти до противника, находящегося на противоположной части экрана, и успеть его ударить.





– заклинания появляются лишь с ростом experience и с приобретением новых уровней. В отличие от Final Fantasy, врагов в Lunar2 видно на карте, и при желании от встречи с ними можно уклониться, – у нашего героя для таких случаев даже предусмотрен специальный режим бега. Правда, бежать Hiro может недолго и быстро выдыхается, тем не менее от какого-нибудь особенно надоедливого монстра за это время можно успеть смотаться. Lunar2 – игра жестокая, и для стандартных фанатов Final Fantasy наверняка покажется сложноватой, – в Eternal Blue вполне можно погибнуть уже в ходе первого же боя. Но зато монстры на карте уже не воспринимаются как досадная помеха и перерыв между очередными получасовыми беседами героев, а являются вполне интересной, захватывающей и... достаточно сложной частью игрового процесса. Расслабиться Lunar 2 не дает никогда, и даже самое невинное существо с легкостью сможет прилично изранить ваших героев, а то и убить пару-тройку. Что уж там говорить о боссах! К каждому из них потребуется особый подход. К счастью, к этим проблемам не добавляется необходимость тянуть с сохранением игры до специальных точек. Сохраняться в Eternal Blue можно в любом месте, в любое время дня и ночи.

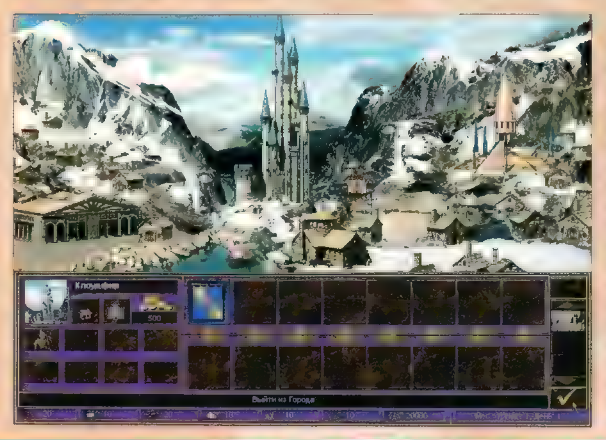
Подводя итог, можно сказать, что из хорошей старой игры Working Designs в который раз удалось сделать настоящее событие, явление на рынке видеоигр. То, как эта команда обращается с локализациями, должно послужить примером для всех издательств, планирующих портировать японские игры. Впрочем, и так известно, что никто такому примеру следовать не собирается, так что Working Designs по-прежнему останется единственным источником игр, переведенных не только качественно, но с любовью. К жанру и к своим преданным фанатам. На очереди, по некоторым сведениям, долгожданный перевод Sakura Wars для PlayStation2. Через пару лет мы наверняка сможем им насладиться ;-)

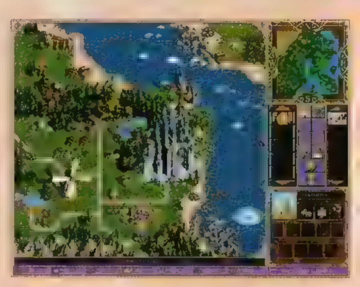
ХРОНИКИ ГЕРОЕВ

Максим Заяц

Совершенствовался игровой процесс, улучшалась графика, появлялись новые города, юниты и артефакты, оттачивалась боевая система... Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia была безусловным венцом творения компании New World Computing. Игру ждали долго, о ней мечтали, на нее надеялись – и третья часть знаменитой стратегии оправдала самые смелые ожидания. На волне успеха первый add-on встретили едва ли не столь же радостно, как и саму игру... ну, а потом все пошло вразнос. Компания 3DO уверенно наступила на оттоптанные десятками предшественников грабли и принялась и в хвост, и в гриву эксплуатировать название популярной серии. До сих пор вполне мирно уживавшиеся Heroes of Might & Magic и Might & Magic вынуждены были потесниться, уступив место играм «новых жанров». Появление Crusaders of Might & Magic стало отправной точкой отсчета, начиная с которой даже самые преданные фанаты начали относиться к новым проектам NWC с легкой настороженностью. И не напрасно... Новой маркетинговой политикой компании стали бесконечные попытки состричь с них как можно больше денег при минимальных затратах сил и средств. Судите сами: что бы сказали фанаты, которым предложили за 80 кровных американских долларов приобрести даже не add-on – mission pack, состоящий из четырех линейных кампаний? Ну, наверное, не поняли бы... Теперь следите за гениальностью мысли: разделяем уже готовый mission pack на четыре отдельные части и продаем каждую из них по 20$. «Вроде дешево», – думают американцы и покупают, покупают, покупают. Все гениальное просто...

Опровергая традиционные представления о том, что сиквел всегда хуже оригинала, каждая последующая игра серии Heroes of Might & Magic на порядок превосходила предыдущую.





Ну да Бог с ней, с ценовой арифметикой, Америка – она далеко, а нас эти проблемы как бы и не касаются. Переходим к самой

Максим Заяц	6
Сергей Амирджанов	7
Дмитрий Эстрин	7
Борис Романов	6

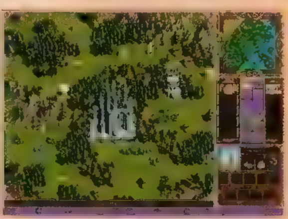
26
средний балл
6,5



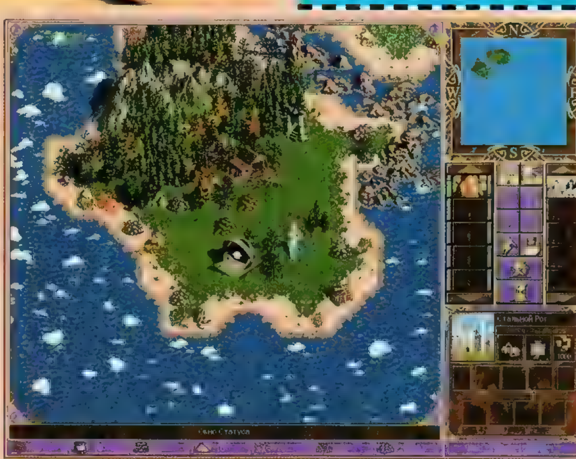
приятной части – к содержимому диска с игрой. А что это вы так радостно напряглись? Предвкушаете долгие часы роскошного геймплея под крик драконов и грохот катапульт? Забудьте как страшный сон. На каждом из четырех дисков с игрой содержится по 8 (!) миссий линейной игровой кампании плюс одна тренировочная, плюс preview всех остальных частей. Никакого мультиплеера, никаких одиночных карт – все! Новые города и юниты? Вы, наверное, шутите. Все миссии создавались с помощью стандартного редактора HoMM3 в свободное от работы время кем-то из сотрудников кампании New World Computing. Чем же еще можно объяснить тот факт, что часть роликов в игре взята из первой части (!), а половина карт первой кампании имеет размер «Small». Сюжет игры? Он неплох. Во всех четырех частях мы сражаемся на стороне знаменитого героя древности Тантрума, который по прихоти сценаристов становится то варваром, то волшебником и бесконечно спасает мир, побеждая злых рыцарей, колдунов и драконов. Но до глобальности Restoration of Erathia он все равно не дотягивает...



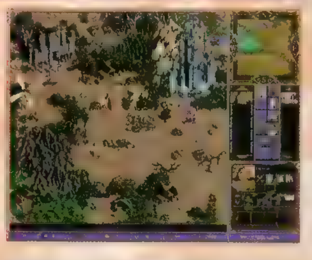
ДОСЬЕ
Платформа: PC [illegible]: TBS [illegible]: Бука
Разработчик: New World Computing
Локализация: Бука
Компьютер: Pentium 166, 32 Мб RAM
Интернет: http://www.3do.com/



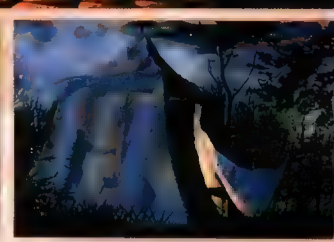




Помнится, еще булкаговский Воланд говорил о том, что осетрины второй свежести не существует в природе. Ошибка: она перед нами. Очевидно, Князю Тьмы попросту не приходилось в то время иметь дело с компьютерными играми.







Ну, хорошо, у игры должен быть один твердый и неоспоримый плюс: она ведь локализована, то есть официально переведена на русский язык и издана в России компанией «Бука» в виде двух двухдисковых комплектов – «Воины степей» + «Преисподняя» и «Повелители стихий» + «Схватки драконов». Но злой рок, с самого рождения преследовавший «**Хроники героев**», и здесь развернулся во всю широту своего гнусного характера. То ли команда локализаторов очень торопилась сдать игру вовремя, то ли произошла какая-то техническая накладка... короче, уже переведенный текст попросту забыли отредактировать и показать корректору. Результат этого творческого эксперимента превосходит самые смелые ожидания: по количеству ляпов, ошибок и неточностей перевод оставляет далеко позади всех потенциальных конкурентов. «Начать с Основной Лидерство» и «Автозапуск автоматически запустит...» – это еще цветочки. Как вам понравится такая фраза: «Я видел сон, мой Король! Сон о вашей смерти, убитой Вашим врагом вон там в горах». Как говорится, без комментариев... Можно искренне похвалить русскую озвучку и удачно подобранный голос диктора, но и здесь к меду прилагается небольшая ложка дегтя: текст, который он читает, не совпадает с текстом на экране.

Помнится, еще булкаговский Воланд говорил о том, что осетрины второй свежести не существует в природе. Ошибка: она перед нами. Очевидно, Князю Тьмы попросту не приходилось в то время иметь дело с компьютерными играми. «**Хроники героев**» получились средними во всех отношениях, и я решился бы рекомендовать их только хардкорным фанатам серии. Впрочем, по слухам, сейчас в разработке находятся пятая и шестая части игры. Возможно, им повезет больше...

WACKY RACES

Все гениальное просто. По крайней мере, так говорят в народе. А народ — это, вроде как, мы с вами. Думаю, с собственными утверждениями спорить не будем. Тем более, что жизнь убеждает в верности вышеизложенного постулата. А душа-то тем временем просит совсем другого. Хочется, чтобы все простое (ну, или хотя бы часть его) было гениальным! Особенно, если за это еще и платить.

Думаю, это утверждение еще более бесспорно, чем первое. Прошу запомнить изложенное в этом абзаце и пронести вплоть до окончания прочтения статьи, ибо сейчас речь как раз и пойдет о том, как причудливо порой переплетаются простота и гениальность.

Wacky Races. До недавних пор с этим словосочетанием у меня возникала лишь одна ассоциация и та приятная. **Wacky Races** – название мультсериала о... не поверите – гонках! Суть происходящего была в том, что где-то на бескрайних просторах Самой Лучшей В Мире Страны (для ее жителей – Единственной В Мире Страны) проходили Дурацкие Гонки (судя по всему, название соревнований). И не было бы в них ничего интересного, если бы не участники. Самые безумные гонщики на самых безумных средствах передвижения. Красотка Penelope на розовом кабриолете, оснащенном всем необходимым для победы: автоматическим подкрашивателем губ, парикмахерскими принадлежностями, маникюрным набором и т.д. Slag Brothers – пара Бивисов из каменного века на каменном же тарантасе. Sergeant Blast на специальном гоночном танке и со столь полезным в пути башенным орудием. Но главной прелестью всего действа был Dick Dastardly с его верным псом-оруженосцем Санчо... в смысле, Muttley. Эта парочка по жизни строила всевозможные пакости, а по возможности даже подлости и, если совсем повезет, мерзости остальным участникам гонок. Причем из самых благородных побуждений – уж очень хотелось им выиграть, а самый разумный способ это сделать, разумеется, сбросить на противников камень с обрыва или просто взорвать их по пути. Конечно, справедливость ни разу не восторжествовала, и Dick и Muttley до финиша вообще, как правило, не доезжали.

Каждая новая серия мультфильма была как две капли воды похожа на предыдущую, но смотреть от этого было ничуть не менее интересно. Что привлекало больше всего, так это то, что называется wacky – то есть идиотизм всего происходящего, но идиотизм этот был в высшей степени забавным. И вот теперь нас осчастливили игрой по мотивам данного произведения мировой классики. Говоря «по мотивам», я, разумеется, имею в виду, что сохранены лишь внешние особенности этого творения, в то время как вся сюжетная канва, художественное своеобразие произведения, а также авторский юмор и философия в игре уникальны. Шутка. На самом деле я так долго рассказывал про мультфильм потому, что... ну, во-первых, хочется иногда предаться ностальгии, но главное – **Wacky Races** – игра почти ничем не отличается от **Wacky Races-мультфильма**. За одним маленьким исключением. Но об этом чуть позже.



Начну, пожалуй, с самого удивительного. С чего бы, вы думали? С графики. Да нет в ней ничего особо выдающегося, хотя она, конечно, и радует глаз. Дело-то все в том, что в **Wacky Races** применена технология toon shading (та самая, что впервые мы увидели в Jet Set Radio) – контуры всех объектов как бы обведены черным фломастером, что делает и без того мультяшную графику вообще неприлично красочной и приятной. Но даже это не главное. Просто эта фича наличествует только в Dreamcast версии, а PC на сей раз оказался обделен графическими наворотами. Обидно, но факт приходится признать. Это тем сильнее огорчает, что, кроме toon shading, ничего особо интересного в плане графики игра нам не предлагает: да, яркие краски, да, неплохая анимация и прикольные спецэффекты, но все это не ново и, увы, этого недостаточно, чтобы игра блистала. В остальном версии для PC и Dreamcast практически ничем не отличаются. И на том спасибо.

По большому счету **Wacky Races** практически ничем не выделяется на фоне других игр жанра. Обычные гонки на картингах. Только что «картинги» теперь имеют весьма специфический вид. Лично мне больше всего нравится кукурузник, управляемый горе-изобретателем. Собственно по причине наличия такого водителя за штурва-

Олег Коровин	7
Сергей Амирджанов	7
Дмитрий Эстрин	7
Борис Романов	6



27

средний балл

6,7

CES

Олег Коровин

лом самолет вынужден участвовать в гонках в качестве колесного средства. Ну что ж, бывает. Как водится, по трассе разбросаны всевозможные power-up'ы, подбирая которые, мы получаем оружие и «скоростные бонусы» – благодаря последним у вашего автомобиля появляются либо крылья, либо раскрывается парашют, либо его поднимает птеродактиль – короче, временно можно летать, срезая путь до финиша. Так что вышеупомянутый самолет хотя бы так сможет расправить крылья и почувствовать небо.

Трассы. Хм... Есть такие. В целом, ничего плохого о них сказать нельзя: множество разветвлений, почти всегда наличествует обочина или обрыв, чтобы было куда спихнуть противника, плюс всякие трамплинчики, пещерочки да мостики. Только почему-то уж больно быстро все это надоедает. За три круга, пока длится гонка, трасса успевает буквально осточертеть. И это несмотря на непрекращающуюся борьбу за лидерство. Хотя искусственный интеллект и не блещет гениальностью (вроде бы для таких гонок это и не обязательно – по крайней мере, так думают разработчики), хлопот противники доставляют массу. В основном это связано с наличием у них оружия. Вспоминается фраза о том, что человек – это неандерталец с ядерной дубиной. Здесь примерно то же самое. Не слишком умному компьютеру в руки попали слишком мощные игрушки, так что он стреляет направо и налево, но попадает почему-то почти всегда в нас. В итоге борьба идет не между гонщиками, а между артиллеристами. Я, конечно, не против оружия, но, как ни абсурдно это звучит, должен же быть баланс. В данном случае – между мастерством вождения и стрельбой.

Досье

[illegible]: PC, Dreamcast, GameBoy **Жанр**: cart racing **Издатель**: Infogrames [illegible]: Appaloosa interactive/ Infogrames Sheffield House [illegible]: P2 233, 32 Mb RAM, 4Mb video card [illegible]: http://www.infogrames.fr





Управление? Какое такое управление? О нем, к великой радости, приходится вспоминать крайне редко. Разве что когда врежешься мордой в стену или кактус. Развернуться очень непросто. Так что приходится тыкаться рылом в препятствие, пока машина «сама» не вырулит на дорогу.

Multiplayer довольно стандартный. Что, вообще говоря, не очень здорово. Ведь в таких играх именно split screen должен вызывать бурю страстей: эмоции, изливающиеся в самых литературных выражениях великого и могучего, валяющиеся на полу раздолбанные стулья и джойстики и т.д. Сложно сказать наверняка, почему именно, но **Wacky Races** такого эффекта не вызывает.

Вообще, возникает впечатление, что игра исключительно детская. Поймите меня правильно. Дело не в мультипликационных персонажах и не в графике, и не в отсутствии драматического сюжета. В игре есть куча ярких красок, жутко прикольных персонажей, глуповатых трасс, а игровой процесс явно не требует многочасовых размышлений для получения удовольствия от действа. Это все то, что позволяет отнести игру в разряд «детских». В то же время **Wacky Races** лишены главного, что должно быть в «серьезной детсадовской игре» – не возникает того задора, который должен бы держать за игрой часами, не приходят мысли типа «ну все, еще разок обгоню всех этих сволочей, и на сегодня хватит, вот только один раз приду первым к финишу. Ну ладно, ладно – два раза. Ну, в крайнем случае, три. Но не больше...» Проще говоря, надоедает все это очень быстро. Однако если на приставках подобных продуктов много, то с PC ситуация другая. На эту платформу выходит столько «серьезных» игр, что тошно становится, так что, вроде бы, **Wacky Races** даже с некоторыми недостатками должны прийтись ко двору. Ан нет. Версия для персонального компьютера далеко не так красива, как для Dreamcast. Зная ревностное отношение фанатов к PC, можно предположить, что они не потерпят такой дискриминации и проигнорируют игру хотя бы из принципа. Возможно, они будут правы.



VANISHING POINT

Совсем недавно компания Sega объявила о том, что в марте этого года она прекращает выпуск консоли под названием Dreamcast и что свое будущее она связывает с выпуском различных проектов на других платформах, которые ранее она считала своими конкурентами.

Да, как это ни печально, на горизонте появляются новые гиганты игровой индустрии. И все же давайте обратим внимание на то совершенно потрясающее разнообразие продуктов, которые созданы под Dreamcast! Тут и различные симуляторы, и увлекательные аркады, и завораживающие RPG, и, конечно, бесчисленное множество гонок, которыми Sega традиционно славится.

Да, гоночных симуляторов на Dreamcast хоть отбавляй! И это совсем не значит, что их огромное количество компенсируется посредственным качеством. Совсем наоборот – практически все они являются своего рода произведениями искусства, обладают отменным качеством и почти никогда не повторяют друг друга, имея в своем запасе всегда что-то оригинальное. Последняя разработка компании Clockwork Games не является исключением. Появившись в продаже около двух месяцев назад, она уже сумела покорить сердца многих геймеров. Итак, встречайте: **Vanishing Point!**

Сперва давайте разберемся, что же отличает новый продукт от аналогов. А отличает его то, что за первые пару часов, проведенные перед экраном, вы, во-первых, как минимум раз пять ударите джойстик о какие-либо окружающие твердые предметы, во-вторых, раз десять выключите приставку и поклянетесь себе никогда больше не вставлять в нее диск с **Vanishing Point** и, в-третьих, (возможно) вышвырнете диск в окно. Почему?! Да потому, что вам придется очень долго привыкать к гиперчувствительному, совершенно безумному управлению и смириться с тем, что сначала будут доступны всего лишь две совершенно неуправляемые машины и одна трасса. Разработчики, видимо, решили проверить на прочность нервы бедного игрока. Весь этот процесс напоминает мне то, как я в детстве учился кататься на велосипеде: первое время постоянно падал, но потом, с некоторым трудом освоив всю технику катания, стал наслаждаться ездой. Сначала у вас может сложиться такое впечатление, что гонка проходит на гололеде и шины у автомобиля абсолютно лысые. Поэтому перво-наперво следует очень хорошо привыкнуть к немного странному управлению. Освоив первые два автомобиля и показав отличный результат на первой трассе, откроется доступ к следующему уровню и более мощному автомобилю. Многим из вас, я думаю, уже знакома подобная система активации доступа к последующим трассам и более совершенным машинам после того, как вы наберете определенное количество очков на предыдущих. В новом продукте эта концепция реализована на все сто. Кроме того, в нем слились воедино схожий с Ridge Racer внешний вид, а также сногсшибательная скорость и потрясающая графика из Tokyo Extreme Racer 2 и Test Drive: Le Mans. Так что **Vanishing Point** представляет собой некое попурри из уже хорошо известных и отлично себя зарекомендовавших продуктов.

В отличие от других гоночных симуляторов, в новом детище Clockwork Games вашим главным противником будут не многочисленные соперники, а просто-напросто хронометр. Каждую трассу необходимо проехать из точки А в точку Б за определенное количество отведенного времени. Так что в нашем случае каждая доля секунды на счету! Вам придется на огромной скорости мчаться по многочисленным трассам, большинство из которых будет пролегать на оживленных улицах современного города. А это значит, что на вашем пути вам постоянно будут мешать многочисленные другие машины, а также общественный транспорт, который в самый неподходящий момент будет останавливаться как вкопанный прямо перед вами. Поверьте, ни одна повстречавшаяся на трассе машина и не подумает сама свернуть, даже если уже стало совершенно ясно, что столкновения не избежать. Вот именно это и способно ввести и без того измученного геймера в состояние аффекта. Всего в игре насчитывается тринадцать трасс. Но это совсем не означает, что после того, как вы их все освоите, **Vanishing Point** вам надоест – ведь кроме самих оригинальных трасс вам предстоит покорить их в Reverse Mode (когда ехать придется в обратную сторону), Mirror Mode (зеркальное отражение) и совсем запутанном Reverse Mirror Mode. Все эти опции, как вы уже догадались, необходимо поэтапно активировать. Среди бесчисленных вариантов вы также встретите возможность ведения игры через Интернет. Присутствующий Stunt Mode привносит в мир **Vanishing Point** аркадность, представляя собой своеобразный сборник определенных заданий, главной

ДОСЬЕ

: Dreamcast, PSOne
: Racing
: Acclaim
: Clockwork Games
: www.acclaim.com

Олег Кафаров

Олег Кафаров	7	
Сергей Амирджанов	8	
Дмитрий Эстрин	6	
Борис Романов	8	

29
средний балл
7,3

целью которых будет накопление очков, которые впоследствии, опять же, дадут доступ к новым миссиям. Сами задания заключаются в выполнении определенного виртуозного прыжка или виража, а также в собирании каких-либо предметов. Уверен, что Stunt Mode придется по душе фанатам Crazy Taxi.

Теперь давайте перейдем к главной теме, которая заставит трепетать сердца всех любителей автомобилей, – к самим машинам. Всего на протяжении игры вам предстоит попробовать себя в качестве гонщика на тридцати двух (!) автомобилях. Скажу сразу: в **Vanishing Point** нет тех банальных авто, которые мы встречаем в каждой посредственной гонке. Многие из представленных машин очень престижные, как то: BMW 325i, Jaguar XKR, Toyota Supra, а также автомобили от таких всемирно известных производителей, как Lotus, Ford, Aston Martin, Audi, Alfa Romeo, McLaren и многих других. Первое, что привлечет внимание любого геймера – это потрясающие фотореалистичные модели машин, динамика управления которыми практически полностью соответствует действительности. Помимо того, что вы постоянно будете получать доступ к более совершенным автомобилям, в **Vanishing Point** есть еще и такая опция, как Tune-Up, благодаря которой можно будет вручную менять технические характеристики выбранной машины. И, поверьте мне, совсем не стоит пренебрегать этой, с первого взгляда, второстепенной возможностью. К достоинствам игрового процесса можно также отнести поражающее воображение количество самых разнообразных вариантов гонок, а также огромное количество различных бонусов и секретов. Освещению в **Vanishing Point**, как это ни печально, создатели не уделили должного внимания. В результате при въезде в тоннель мы хоть и видим перед нами огромное количество прожекторов, но они никак не влияют на саму трассу, и блики на поверхности автомобиля – они всего-навсего просто яркие точки другого цвета на стене того же тоннеля.

Теперь обратим внимание на само графическое исполнение трасс. Честно говоря, уже с первого взгляда их разнообразие и потрясающая анимация просто завораживают. Подобное редко можно повстречать в аналогах (разве что в многообещающем Gran Turismo 3 на PlayStation 2). Трассы, как и автомобили, удивительно хорошо смотрятся, объекты заднего плана не просто выстроены в ряд, подобно театральным декорациям, а полностью интерактивны, с множеством движущихся деталей, например, заходящих на посадку самолетов, мчащихся поездов и повсеместно снующих пешеходов. На очень высоком уровне выполнены и бесчисленные графические спецэффекты. Единственным недостатком графики является то, что цвета иногда кажутся немного размытыми и неестественными. Недостатками Vanishing Point, помимо уже упомянутых, являются: немного утомительное время загрузки очередной трассы, а также то, что многим из нас придется очень долго привыкать к несовершенной системе управления. Но освоив ее, вы сможете стать настоящим ассом и вскоре будете в состоянии выполнять самые умопомрачительные трюки. Vanishing Point использует современный, очень мощный трехмерный движок, который обеспечивает безукоризненное качество графики, благодаря которому даже при очень высокой скорости не возникает эффекта выпадания некоторых фрагментов окружающего мира. Данный движок, кстати, способен стабильно выдавать никак не менее шестидесяти кадров в секунду.



С точки зрения звукового оформления нареканий в адрес Clockwork Games практически не возникает. Ненавязчивая и разнообразная музыка, а также очень реалистичные и впечатляющие звуковые эффекты никогда не наскучат.

Vanishing Point, безусловно, достойна внимания многих любителей острых ощущений и высоких скоростей. Наконец-то появился тот продукт, в котором одновременно сочетаются практически все достоинства существующих на рынке аналогов. Он полон самых разнообразных опций, секретов и бонусов, которые способны заставить геймера возвращаться к нему вновь и вновь. Поверьте, даже о немного странном управлении вы вскоре забудете – настолько хорошо последнее творение английской компании Clockwork Games. Что ни говори, а, по-моему, Sega слишком рано решила списать с производства свою знаменитую консоль, ведь столько прекрасных проектов по-прежнему выходит на Dreamcast!

Vanishing Point является еще одним выдающимся проектом, который способен надолго приковать к себе внимание многих геймеров. Несколько нестандартное управление компенсируется отличными графикой и звуком.

Дмитрий Эстрин

PRO RALLY 2001

Pro Rally 2001 — это совсем не симулятор, и реализма в нем не слишком много. Но кто, позвольте вас спросить, сказал, что это плохо? Возьмем классику жанра — Sega Rally 2 — реализма там тоже немного, однако игра вполне заслуженно пользовалась и пользуется большим успехом.



До сих пор наши читатели все никак не могут решить, что такое объективная система оценок. Вопрос действительно сложный, однако, думаю, что, предоставив вам некоторую информацию для размышлений, вы сможете быстрее нас понять. Вообще оценка игры зависит только от того, как к ней относиться. В «Стране Игр» был реальный прецедент, когда автор, фанат 3D-action'ов a la UT, разгромил несчастный Phantom Menace. Действительно, разве это 3D-action? Так, ерунда какая-то непонятная. А если, скажем, оценивать тот же UT по меркам квеста – можете себе вообразить, что получится в результате. Более точно формулируя мысль, следует сказать, что объективную оценку можно поставить только тогда, когда четко осознаешь, для кого предназначена оцениваемая игра. Уникальные случаи, когда сего осознать не можешь, как ни старaешься, лишь подтверждают правило – оценка будет соответствующей. Именно поэтому баллы в «Стране Игр» проставляют четыре эксперта. Если уж никого из нас с нашими универсальными вкусами продукт порадовать не может, значит, игрушка действительно отстойная. И, наоборот. И так далее.

ДОСЬЕ

: PC : гонка
: Ubi Soft/Бука : Ubi Soft/Бука
: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win'95/98/2000
: http://www.buka.ru





На подобное вступление меня подвигли несколько ранних обзоров, в которых **Pro Rally 2001** раскладывается по косточкам. Судя по всему, авторы были ярыми сторонниками симуляторов, реализма и всего, что с этим может быть связано. С этой позиции яростная критика полностью оправдана. Поэтому наш обзор непосредственно стоило бы начать с того, что **Pro Rally 2001** сделала небезызвестная компания Ubi Soft. Знатокам одно это может сказать очень много. Игра от французов – уже можно сделать массу выводов. И, самое удивительное, что все они будут правильными. Сложно сказать, какими критериями мы здесь руководствуемся, но термин «французская игра» можно считать принятым и используемым.

Скажу сразу – **Pro Rally 2001** не представляет собой ничего особенного. Действительно, еще одна раллийная гонка, не более того. Впрочем, первая отличительная особенность сразу бросается в глаза и заставляет серьезно задуматься. Чтобы принять участие в чемпионате, следует закончить школу гонщика, то есть сдать ряд эдаких экзаменов. Обычные круги, «восьмерки», «слаломы», минитрассы с комбинированными препятствиями – нужно проехать от старта до финиша за определенное время. Впрочем, проблемы обнаружились уже на этом этапе. Так, мне долгое время не удавалось сдать экзамен на асфальтовой трассе, проехав ее за несколько десятков секунд. Справился с этой задачей я чудом, уже отчаявшись и решив, что мой многолетний опыт игрока-гонщика ничего не значит перед лицом суровых разработчиков **Pro Rally 2001**.

Дмитрий Эстрин	7	
Сергей Амирджанов	6	
Максим Заяц	7	
Борис Романов	6	

26
средний балл
6,5



Чемпионат, впрочем, ничем особенным меня не удивил и не порадовал. Закончили одну трассу – начинаем следующую. И так – пока они не кончатся. Да, можно настраивать машину в полном соответствии с особенностями трассы. Выбираем тип подвески, резину и трансмиссию. Все очень серьезно, если не засмеяться. Главное, что все эти изменения не носят какой-то категорический характер. По пустыням можно легко раскатывать на зимней резине, а подвеска – это вещь, судя по **Pro Rally 2001**, настолько эфемерная, что ее выбором вообще можно пренебречь.

Машины в игре отличаются друг от друга внешним видом и лошадиными силами. Чем последних больше, тем, соответственно, лучше. Все остальные характеристики второстепенны и не так важны. Вообще, достаточно того, что многие модели машин мало напоминают своих реальных прототипов.

На самом деле, главное в **Pro Rally 2001** – это трассы. Их не слишком много (однако и совсем не мало), и все они очень быстро запоминаются и радуют какими-то своими характерными чертами. Естественно, ничего общего с реальными трассами игровые не имеют. Однако все это мелочи. Не поленюсь и перечислю все те места, в которых вам при удачном стечении обстоятельств придется побывать: Сан-Марино, Каталония, Англия, Греция, Аргентина, Финляндия, Австралия, Кения, Новая Зеландия, Корсика, Швеция, Монте-Карло. Разве можно забыть сумасшедший серпантин Корсики? А одна из кенийских трасс – вообще произведение искусства. Такой принципиальной пустынности я не встречал еще ни в одной гонке. А учитывая тот факт, что разработчики позаботились об интерактивности... Да, едва ли не самая главная feature во всей игре – абсолютная свобода передвижения. То есть, например, кенийский маршрут можно преодолеть не только по дороге. Падение с моста в реку на других трассах также не карается принудительным восстановлением на дороге. Странно, что нельзя срезать на горном серпантине на Корсике – почему-то возвращают на трассу. Возможно, что пресловутая интерактивность – причина многих багов. Так, например, я немало был удивлен, когда пролетел насквозь скалу в Австралии. Спрайтовые зрители – расставленные вдоль трасс, на поверку оказались привидениями не хуже, чем уникальная австралийская скала.

Физика... Что-то от нее в игре, безусловно, имеется, однако этого «что-то» очень немного. Так, например, я с удивлением выяснил, что асфальт – это куда более скользкое покрытие, чем, например, заснеженная дорога. Самое ужасное в **Pro Rally 2001** – это то, что грамотный занос в игре выполнить невозможно. Здесь машина теряет скорость за считанные секунды и едва ли не останавливается либо норовит свалится в какую-нибудь очередную пропасть, которых в игре предостаточно. В раллийных гонках такого быть не должно. Красивый занос – это то, на что может рассчитывать любой уважающий себя гонщик. Очевидно, Ubi Soft решила по-другому. Ну и ладно...

Локализация удивляет некоторыми весьма экзотичными ошибками. Что значит, например: «Четыре левых»? Что будет четыре поворота налево? Господа, «four left» – это означает, что поворот налево будет весьма крутым, не больше, не меньше. Почему, локализаторы до этого не дошли, непонятно. «Открывай ее!». Кого, прошу прощения, я должен открывать? Расшифровка этого более чем странного восклицания не привела нас к успеху. В общем, дурак-штурман раздражает чрезвычайно хотя бы потому, что понять его порой просто нереально. Удивительно, что на задней стороне коробки написано что-то вроде: «Штурман анализирует ошибки водителя и дает ценные советы.» Возможно, просто штурман не выспался или перепил накануне. Тогда бредовая фраза «открывай ее» становится естественна как светлый день.

Графика обычна до такой степени, что говорить тут буквально не о чем. Среднестатистические спецэффекты, среднестатистические полигонные модели машин, среднестатистические текстуры – и так буквально во всем. То есть реально нет ничего такого яркого, о чем можно было бы сказать: «Такого еще не было!». Даже графические недостатки – и те стандартны до безумия.

Итак, мы подобрались к самому главному. Осталось ответить на один-единственный вопрос: «Для кого эта игра?». Представьте себе, я уверен, что **Pro Rally 2001** найдет своего игрока. Гонка чрезвычайно проста (картину нарушает лишь тренировочный режим, обязательный для прохождения), довольно разнообразна и сравнительно качественна. Говорят, разработчики парились над ней с осени 1998 года. Тут уж игра по определению полным отстоем получиться не может. Основное и неоспоримое достоинство – это все-таки трассы. Хоть и ругают их за однообразие, мне они почему-то понравились. И дело не только в интерактивности и свободе передвижения. Просто каждая из них настолько самобытна и, будем справедливы, интересна хотя бы в свете той же интерактивности и той же свободы передвижения, что поиграть стоит хотя бы для того, чтобы познакомиться с ними.

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ

ОТКУДА ПРИХОДЯТ ГЕРОИ

ИЛИ КАК РОЖДАЮТСЯ ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Любая ролевая игра — это кладезь персонажей. Хорошая ролевая игра — это кладезь отменно проработанных, богатых и ярких персонажей. Таких, о которых потом можно говорить словно бы о реально существующих людях. Вспомните, например, о Минске из **Baldur's Gate** — чуть сумасшедшем рейнджере, который ни на секунду не расставался со своим пушистым зверьком, утверждая, что это «миниатюрный гигантский космический хомяк». Или Кристофа из **Vampire: The Masquerade** — эдакого благородного рыцаря, служителя света, ставшего вампиром и изо всех сил пытавшегося сохранить человеческое обличие. Или Безымянного из **Planescape: Tormant** — типаж, претендующий на звание «самый обаятельный труп тысячелетия»... В общем, интересный персонаж — это уже половина успеха для ролевой игры. Но вот только вопрос в том, как создать такого персонажа? Как сделать его живым и реалистичным? Как выдержать баланс между бедностью характера и чрезмерно утрированным образом?

Закинув в загашник эти вопросы, мы отправились хорошо знакомыми дорожками прямо в студию **Snowball**, где незадолго до нашего визита была закончена демоверсия «**Всеслава**». Ребята были чуть уставшие, но веселые и довольные — поэтому очень быстро взялись за штурвал нашей беседы, раскрыв в деталях и подробностях таинство проработки персонажей. Итак...

С *ЧЕГО* НАЧИНАЕТСЯ *ПЕРСОНАЖ?*

Казалось бы, чего тут ломать голову? Вон их сколько вокруг ходит, «готовых персонажей», — садись да делай. Начинать можно с себя любимого, потом пройтись по домочадцам да родственникам — и вот вам готовые типажи для ролевой игры... Однако не все так просто. Ради интереса возьмите ручку и бумагу и сделайте краткое описание персонажа, основываясь, к примеру, на своем собственном характере, а потом сравните результат с той троицей, которая была представлена выше. Ну и как?..



Жизнь персонажа в деталях. В небольших штрихах, которые превращают черно-белый эскиз характера в яркий цветной портрет. Берем жестокого бродника (а именно так на Руси в XI веке называли разбойников, что бродили по лесам и большим дорогам — отсюда и название) и даем ему прозвище Куница — в его образе сразу же появляется что-то нервное, хищное, резкое. Затем добавляем такую деталь: «убивает не только корысти ради, а словно и для собственной услады — всем жертвам острым кривым ножом глаза повырезал»... Буквально несколько слов, и перед нами яркий образ сумасбродного и жестокого разбойника.



Или другой пример. В качестве базиса выбираем добродушного розовощекого детину с забавным прозвищем «Два дуба». Откуда такое? Цитата: «...а кто-то тут же подметил, что такой здоровяк зараз точно два дуба обхватит», — сразу понятно, что перед нами силач, настоящий русский исполин-богатырь. Еще один маленький штрих — возмущенное «да чтоб дружину на ремесло бондаря променять?!» на робкое предложение родни забыть о военной службе, — и образ практически завершен.

Конечно, таких штрихов должно быть достаточно, чтобы персонаж стал выглядеть убедительно. Но главное — яркость этих деталей. Вспомните, как буквально несколько изящных движений, и из-под руки мастера-художника выходит готовый портрет. Так же и в создании персонажа — тут нужно стараться выбрать самое характерное, самое сочное, самое колоритное. Только тогда образ будет завершенным и интересным.

ОТ *ОБРАЗА* К *ВОПЛОЩЕНИЮ*

Предположим, с первой частью работы мы успешно справились, и будущий персонаж красуется перед нашим внутренним взором. Теперь нужно суметь реализовать этот образ, а главное — суметь четко передать его другим людям. Поехали.

Все начинается с написания так называемого «драфта» — сленговое словечко, от английского **draft**, что означает «набросок», «эскиз», «черновик». Драфт предназначен для внутреннего пользования и создается сценаристом-дизайнером. Впоследствии он будет предоставлен, как минимум, двум другим участникам проекта — художнику и креативному писателю.

> Сайт «Всеслава», на котором вы найдете биографии, цветные портреты и эскизы игровых персонажей, а также массу другой интересной (и красивой!) информации, находится по адресу http://www.snowball.ru/vseslav/.

Начнем с последнего. Креативщик (давайте для краткости будем использовать именно это слово) получает драфт, внимательно изучает его, после чего делится идеями и мыслями со сценаристом. Ну, например, не понравилась ему излишняя помпезность характера или, наоборот, чрезмерная вычурность. Начинается обсуждение, в процессе которого характер может измениться или получить несколько совершенно неожиданных особенностей. Полностью согласовав все детали и нюансы, сценарист садится за составление профайла для художника, а креативщик отправляется работать над текстом биографии.

Биография персонажа во «**Всеславе**» — это строго структурированный текст, объемом где-то на страничку, разделенный на пять абзацев. В первом рассказывается о персонаже в целом — кто он, какую роль играл (играет) в судьбе Долины, какой его социальный статус. Во втором раскрываются его первые шаги — откуда родом, какой избрал жизненный путь, какие события произвели на него самые сильные впечатления. В третьем идет речь о семье — кто родня, какие отношения с ней, насколько он близок или далек от дома, как часто навещает родные пенаты. Четвертый характеризует персонажа как бойца — что за оружие предпочитает, какими стилями поединка владеет, насколько тверд духом в бою, четко ли приказы командира исполняет. Наконец, последний, пятый, абзац дает информацию о текущем состоянии, местоположении, душевном состоянии героя, его целях и стремлениях.

Однако даже столь четкий план биографии не делает работу конвейерной. Во-первых, очень важно придерживаться определенного стиля написания текста. Тут ребята из **Snowball** ориентируются на бесподобные произведения Семеновой, стараясь придерживаться рамок красивого русского языка, не перегружая его историзмами или анахронизмами с одной стороны («без лишней гой-еситости») и сленгом или новомодными словечками из современной речи с другой. Кстати, по поводу последнего — не так давно **Snowball** проводил конкурс на перевод биографии, и среди прочих пришел такой вариант... Впрочем, сначала фрагмент оригинального текста:

«Дан — способный молодой парень, вплотную подошедший к самому важному решению в своей жизни. Дружина Дедославля или братство свободных бродников? А может, просто большая дорога — и иди, покуда ноги несут? Желанный гость и в рядах дружинников, и на стоянках бродников, Дан без труда получит место в любом отряде, стоит лишь немного унять его вспыльчивый характер»...

Ну а теперь, собственно, шедевр, который по праву занял первое место в конкурсе:

«Данила — не ушлый тинейджер, собирающийся поучаствовать в реальных крутых разборках: недавние события протрясли его слишком круто, чтобы продолжать забивать на все. Служба в отряде обороны Долины или в любой беспредельной бригаде, Данила — нехилый подъем для любой из сторон, которая сумеет пообломать его распальцовки»...

А *ЧТО* ДАЛЬШЕ?

Когда биография подготовлена, проверена сценаристом и литературным корректором, она отправляется в огромный документ — **Fatherdale Character Bible** (уже сейчас в нем сотни страниц!), откуда впоследствии интегрируется программистами во внутренние игровые ресурсы. Но на самом деле работа на этом не завершается. Напротив, начинается самый интересный ее виток — создание портрета персонажа.

Как мы говорили, первый шаг — это создание специального профайла для художника. Выглядит он следующим образом (персонаж — дружинница Рада):

«Чуть склонив голову набок, Рада смотрит внимательно, но не настороженно. Из-за плеча выглядывает часть охотничьего лука, пристегнутого за спиной. На заднем фоне — лес в стиле и цветах Явида и Волоса. В ее взгляде отсутствует напускная томность, привычная для городских красавиц, — она не прячет и не опускает взора. Взгляд ее темных глаз всегда внимательный, всегда живой и похож на взгляд маленького волчонка — любопытный, но осторожный, готовый пошутить — но сдержанный породой. С темно-русыми

волосами по плечи, забранными в хвост (чтобы не мешали продираться сквозь кустарник), Рада сама довольно миниатюрна (особенно на фоне Помода или Явида), однако чрезвычайно вынослива и легка на подъем. Лицо в меру загорелое, а в волосах запутался (присел?) листок березы — собственно, более подходящего украшения ей было бы трудно подобрать. Как настоящая охотница, Рада носит кожаную рубашку – в ее случае (в отличие от Явида) украшенную замысловато переплетенными ремешками (в отличие от поделок деревенских девиц, узор довольно крупный). На шее же висит подарок Емина — серебряный оберег-лунница».

Именно с таким профайлом работает художница Маша — бессменная создательница всех портретов персонажей «**Всеслава**». По секрету добавлю, что она не только талантливый, но и красивый, обаятельный, а также очень интересный человек!





Сначала Маша делает ряд скетчей (от английского **sketch**) — набросков, из которых отбирается один-единственный, который впоследствии и станет прототипом для цветного портрета. Для Рады было сделано целых пять(!) скетчей. Рассмотрим их эволюцию.

1 Первый вариант оказался сразу же забракованным — Рада получилась слишком «восточной» девушкой. Ну прямо Зульфия какая-то!

2 Второй вариант оказался ближе к цели, но тоже был быстро отброшен. Красавица, изображенная на эскизе, больше напоминает воинственную амазонку. В ней нет мягкости, нет единения с Лесом, нет искорки волчонка во взгляде. Поэтому вскоре появился следующий вариант.

3 Мягкая и спокойная — барышня, иначе и не скажешь! Слишком умиротворенное лицо, слишком сглаженные черты, слишком безмятежный взгляд... Нет, не то.



4 Четвертый вариант был очень близок к тому описанию, которое получила Маша... Но все же ему чего-то не хватало. Не понравился слишком капризный изгиб бровей, необычный разрез глаз, а главное — не хватало какой-то внутренней теплоты и обаяния. Тогда Маша сделала еще один эскиз, который оказался финальным.



5 Первого взгляда оказалось достаточно — вот она, наша Рада, вот она, красавица! Чуть вздернутый носик, живой взгляд, отличная динамика — девушка, освоившая ремесло дружинника не хуже любого мужа, смотрит как бы с легким вызовом, дескать, постоять за себя смогу, в обиду себя не дам. Но и теплота в ней есть, и искренность, и обаяние... В общем — прямо в цель.



6 Все? Не тут-то было. Эскиз должен в буквальном смысле наполниться красками. Но прежде чем приступать к созданию цветного портрета, необходимо проработать задний фон. Порой на его создание уходит огромное количество времени, так как играет роль буквально все — от общей гаммы цвета (сравните цвет леса в портретах Опаля-Куницы и Помода-Два-Дуба) до мелких деталей: оберега, что повесила на шею мать, или узор на вороте, что вышила младшая сестра, окропив слезинкой... За спиной молодого Люпека Ученого — пристань и теплый добрый березняк, а значит, вершить ему добрые дела, да войти в воды реки-времени. А за спиной старого воина Козарина Неутомимого — могучий, величественный, но охваченный печальной усталостью лес...



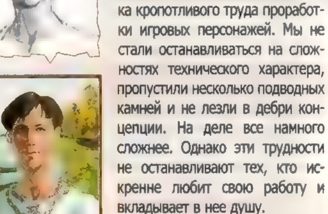






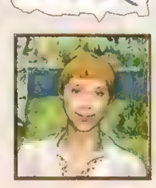
НЕТ *ПРЕДЕЛОВ* СОВЕРШЕНСТВУ

Наш рассказ — лишь малая толика кропотливого труда проработки игровых персонажей. Мы не стали останавливаться на сложностях технического характера, пропустили несколько подводных камней и не лезли в дебри концепции. На деле все намного сложнее. Однако эти трудности не останавливают тех, кто искренне любит свою работу и вкладывает в нее душу.



Не забудьте о диалогах, которые должны четко соответствовать характеру персонажа. О поведении героя в мирное время. О излюбленных приемах во время сражений. Об отношении к другим обитателям мира... Создание этих моделей требует колоссальных усилий, концентрации и времени. Но если вы хотя бы на миг проникнитесь сопереживанием или симпатией к какому-либо персонажу, значит, разработчики старались не зря, и их труд не пропал даром. В этом и заключается тот стимул, который заставляет вновь и вновь исправлять тексты биографии, улучшать анимацию и добавлять новые детали в портреты... Воистину, нет пределов совершенству!

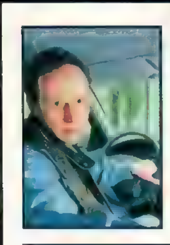




На этой оптимистичной ноте мы прощаемся с вами — до встреч на страницах «Лаборатории»!

СИ-*ПАПА*КАРЛО

MANKIND ПО-РУССКИ



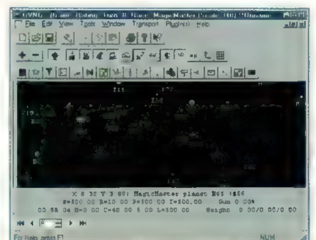
Для начала отгадайте, о каком продукте идет речь?

«...Игра, сочетающая в реальном времени галактические сражения и стратегическую экспансию при этом доступная 24 часа в день, 7 дней в неделю и только в Интернет. Независимо от того, подсоединен ли игрок к серверу или нет, но жизнь в параллельных мирах не затихает: шахты добывают сырье, заводы выпускают продукцию, враги направляют на разбой свои эскадры, а орбитальные и планетные военные базы неусыпно несут вахту и пытаются отбить нападение. Ваши соперники — это отнюдь не ограниченный компьютерный интеллект, а живые люди со всех концов Земли и из любых часовых поясов, сошедшееся в одной Вселенной. Поэтому напасть на вас могут и тогда, когда вы на работе, и когда гуляете с собакой, и даже когда сладко спите. Возможно, союзники придут на помощь в этот трудный момент, но если хотите держать все под контролем, мы можем послать сообщение о нападении на ваш пейджер или мобильный телефон...»

Сражение в Real4X

Итак, что это за игра? **Galaxy**, **Master of Orion** или **PyroStar**? **Stars!** или **Warpath?** А быть может старушка **Elite**, модифицированная под современные технологии (**a la WarCraft 2: Battle.Net Edition**)?..

Сразу и не ответишь! И такое затруднение совсем не удивительно. Дело тут в том, что большинство многопользовательских «галактических стратегий» используют схожие принципы организации игрового процесса — независимое от присутствия игрока развитие событий в онлайновом мире, жесткая конкуренция производственных и боевых потенциалов и, главное, потрясающие воображение масштабы «поля боя». В случае с такими амбициозными проектами как **Mankind** — это реальные тысячи планетарных систем и сотни созвездий. При таких масштабах возникает совершенно несвойственная другим жанрам проблема — как тысячам игроков найти своих соперников/союзников среди десятков тысяч ничейных планет?! Вероятность месяцами развиваться в тотальном одиночестве — вот самая большая угроза популярности многопользовательских «галактических стратегий». При всей, конечно же, завлекательности игровой концепции и удивительным ощущениям реальности происходящего в очередной виртуальной Вселенной...



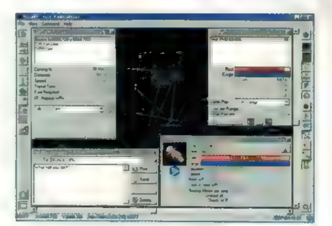
Galaxy - вид с клиентом Galaxy Viewer NEXT GENERATION

До недавних пор Рунет сохранял относительную непорочность по части самозарождения в нем игр такого жанра. Встречались лишь локализации клиента для PBEM стратегий серии **Galaxy** или текстовые вариации на тему **Elite** с мультиплейерной частью рассчитанной на двух (в режиме «peer-to-peer») или восьмерых игроков (с временными «серверами»).

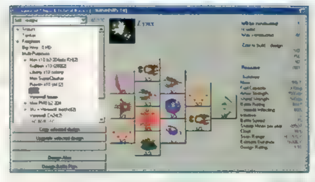


И вот пробил-таки заветный час и в Рунете стартовал первый коммерческий проект описываемого нами жанра. Чтобы читатели сразу оценили высоту планки, заданной разработчиками, приведем цитату с сайта **Real4X** (**real4x.raid.ru**). Сравните ее с приведенной в начале статьи и описывающей, если кто не понял, прелести проекта **Mankind**...

«..**Real4X** — онлайновая многопользовательская космическая стратегия в реальном масштабе времени. Играя, Вам придется проектировать и строить корабли, завоевывать планеты, управлять потоками грузов и очередями производства на планетах, заключать союзы и торговать с другими игроками. Мир живет и развивается сам по себе, даже когда Вы спите, едите или работаете. Для того, чтобы управлять своей империей, Вам достаточно иногда присоединяться к игровому серверу, проанализировать изменения и раздать команды. Хотя, если хотите, Вы можете круглосуточно наблюдать за перемещениями и сражениями флотов, исполнением заданий на планетах, общаться с другими игроками, используя встроенную систему обмена сообщениями...»







Ну как, впечатляет? А теперь удивитесь еще больше, узнав, что этот проект воплотила в жизнь мало кому известная сибирская компания **NG Software**, весь персонал которой на сегодняшний день составляют четыре человека — босс, программист, текстовик-дизайнер и художник! Причем от начала и до конца проекта (до двух работающих в Новосибирске Интернет-серверов, между прочим...) ребята прошли без какой-либо спонсорской поддержки, не считая того, что местное телевидение сделала сюжет о **NG Software** «за так».

Первый тест начался в январе прошлого года, и на протяжении двенадцати месяцев игру





Warpath 97 v1.03 05-28-98

Conquer the galaxy

ZDNet Rating ★★★★★ **User Rating** ★★★★★
Rate This Title! Read User Reviews

Company: Synthetic Reality, Co.
Version: 1.03
Size: 763.91 KB
Downloads: 27,577

Download Now
Get GOZILLA And Download Better
Add to Basket
Look in Basket

• View file contents

Requirements: Windows 95

Purchase Information: Shareware. Free to try, $22.95 if you decide to keep it

Warpath 97 is a refreshing, multiplayer space conquest with light resource management overtones. Designed primarily as a multiplayer game, this 2D scroller can also be played solo -- with robot AI players filling in. The environment is cute and easy to learn, with an integrated

Warpath97 высоко оценен на ZD Net





Mankind – это пока высшая точка развития жанра.

протестировало около 400 человек. Центральный сервер **Real4X** работает очень экономично, напоминая этим **Warpath** с его текстовым **MIX-сервером**, что позволяет, не вкладывая значительных средств в «железо», реализовывать очень масштабные многопользовательские проекты. Например, во время тестов в среднем играло одновременно около 230 человек, и их обслуживал **Pentium II 250 MHz/64Mb** на канале **33 Kb** (средний суточный трафик на сервер около **8Mb**, а исходящий — **200Mb**). При этом возможности самой игры просто огромны, например, среднее количество кораблей в партии может доходить до 1000000...

После того как летом 2000-го года тестирование завершилось, а самые активные тестеры получили от разработчиков поощрительные призы (коды регистрации), первый «коммерческий» сервер пошел в эксплуатацию. Сегодня, как мы уже упоминали, их два, а вскоре планируется запустить еще один — в Брянске.

Игровой процесс в **Real4X** (**4X — Existence**, **Exploration**, **Expansion** и **Exchange**, то есть — Существование, Исследование, Завоевание, Обмен) мало отличается от варианта, ставшего классическим для жанра. Игрок загружает и инсталлирует клиента игры, подключается, выбирает «позывные», расу и начинает колонизацию Вселенной. По мере развития он отдает команды появившимся флотам и завоеванным планетам. Выполняться команды могут сутками, так что можно надолго отключаться или передавать управление расой другому игроку. Считается, что достаточно подключаться пару раз в сутки: утром и вечером, раздать команды и просмотреть результаты.

Что говорят о Real4X в Интернете?

Чтобы узнать [illegible], [illegible] нного в этой заметке, вы можете прочитать обзор Real4X на http://linkclub.narod.ru/real4x.html или изучить трактат о расе Зелур на http://real4x.raid.ru/ru/story/[illegible], повествующий о [illegible] ниях...

Графика **Real4X** очень функциональна и при этом не требует ничего лишнего от «железа», так что и в этом плане **Real4X** — идеальный вариант для офиса или геймера с морально устаревшим компьютером. Вообще, в играх подобных **Real4X** есть одно немаловажное достоинство — в них можно играть с любого компьютера, имеющего выход в Интернет, в том числе и из офиса. И если начальник ненароком заглянет через плечо, то нажав пару клавиш (в случае **Real4X** ⊞**+Пробел**) мы переключимся в **Word** или **Excel**, а игра будет напоминать о себе помигивающей иконкой в **System Tray'е**...

Партия обычно длится около 3 месяцев и в ней участвует от 30 до100 человек. 20 дней любой игрок может играть в демо-режиме, а потом его расу «убивает» сервер, если он не введет код регистрации. Код, разумеется, нужно купить у разработчиков (порядка шести долларов единовременно) и в этом, собственно, и состоит их коммерция. Оплата пока идет только через Сбербанк, но к моменту выхода этого текста, заработает Интернет «магазин», для оплаты по карточкам.

Мы поговорили с главным программистом **Real4X** о возможных прототипах проекта, предложив в качестве своей версии **Warpath97**. он немного обиделся, сообщив, что «...о **Warpath** я узнал из Вашего письма, первое отличие которое я нашел у них по отношению к нам, — это всего 8 человек которые могут играть между собой, у нас — 250. Если реально, то на данный момент все игры данного класса пошаговые и поддерживают не более 16 игроков! Правда исключением является только **Galaxy**, которая поддерживает большее количество игроков. Если уж сравнивать наш проект, то он больше похож на **Stars!**. Одним словом это полностью наша разработка, и базируясь на знаниях, которые мы получили, создавая ее, начинаем подготовку к крупному проекту по масштабам превосходящему **Mankind**...»

Вот «выбранные места» из грядущего шедевра в жанре онлайновых космических стратегий реального времени:

— Динамическая вселенная, состоящая из галактик по 750 звездных систем по 8 планет.
— На каждой планете — до 4 рас.
— Средняя продолжительность полета между соседними звездными системами около 2 часов реального времени.
— Бесконечное дерево исследований и типов устройств.
— Война в космосе и на поверхности.
— В отличие от **Mankind** управление как в лучших стратегических играх, а не тыкая по несчастному юниту мышкой....

Так что грядущий супер-хит мирового значения уже зреет в творческих мастерских российской Сибири. А чтобы читатели сами могли сравнить **Real4X** с «ныне живущими» ветеранами жанра, приведем небольшой список.

Warpath

Интернет: www.synthetic-reality.com
Размер: 864 Кб/ 3 МБ

Сию игру в свободное время создал Дэн Самюэль, ведущий программист **Mpath Interactive** (**www.mpath.com**), компании основавшей самый популярный и продвинутый игровой сервер **Mplayer**. скачивают **Warpath** (версии **1.0** или **97**) с сайта **Synthetic Reality** — это всего 864 килобайта (**freeware**) или **3 МБ** (**shareware**).

Графика в игре самая незатейливая. Из дизайнерских достижений отметить можно, разве что красочные взрывы и приличную озвучку. А вот что касается **gameplay** то тут все неплохо. Причем неплохо настолько, что на **Hot Files** (**www.hotfiles.com**) игрушку оценили в полновесные пять звезд.

Warpath — это галактический мультиплейерный «симулятор», смесь стратегии и **action'а**, с упором на сражения и управление ресурсами. Всего поддерживается до восьми соперников. Выполненная как **2D** «скроллер», с обильными подсказками во всплывающих окошках, игра проста в освоении и очень азартна. Дело играющего открывать новые планеты и колонизировать их, добывать, перевозить и продавать полезные ископаемые, инвестировать в оборону и промышленность подконтрольных миров, организовывать космическую оборону спутниками и минными полями, исследовать Космос и воевать и так далее.

Есть в игре и однопользовательский режим с возможностью противостояния аж трем искусственным «интеллектам» кряду. Так что потренироваться, перед тем как лезть в Интернет, можно всегда.

Особо впечатляет обилие многопользовательских вариантов в **Warpath'е**. Модем, локальная сеть, **BBS** (!) через **Game Connection**, Интернет на **MIX-серверах** (можно запустить свой).

Galaxy

Интернет: http://galaxy.sevogmts.ru

Galaxy — симулятор «Галактического императора». Игра, популярная со времен ДОСа, была и остается захватывающей, но в текстовом варианте очень непростой — приходилось выучивать сложную систему команд, характеризующих дипломатию, торговлю, положение планет и битвы между кораблями...

Сегодня для нее есть графический движок — **Galaxy PLUS Viewer**. Он считывает файлы отчётов текстовой **Galaxy** и на основе полученных данных создает графическую модель, а при ответе кодирует в обратном порядке.

В 1996-м появился **Galaxy Viewer NEXT GENERATION**, и Галактика обрела интерфейс **Windows**, что немедленно привлекло массу новых поклонников.

Игра начинается на планете вашей расы. Геймеру даётся флот — колониальный корабль и военный крейсер. Выбирается тип продукции на планете — научные разработки, строительство зданий, кораблей или выполнение функций столицы. Постепенно колонизируясь, вы находите других игроков — и заключаете с ними альянсы, торговые соглашения или объявляете войну. Наука представлена как ветви развития — вооружения, броня, продукция и т.п. Каждый новый уровень развития той или иной ветви — улучшение параметров определённых устройств, кораблей и планет, то есть развивать науку в **Galaxy** можно бесконечно. Новые технологии также используются для создания усовершенствованных кораблей, фабрик и т.д.

Чтобы получить исчерпывающие рекомендации по **Galaxy** отправьте пустое письмо на **galaxy@pbem.msk.su**

СИ-*ONLINE*

CIVILIZATION:CALL TO POWER II

...ПОДКЛЮЧАЙСЯ К САМЫМ-САМЫМ...

Когда меня спрашивают, какая игра может по праву именоваться самой великой в истории индустрии, независимо от ускоренной очередными силиконовыми чипами графики и иных «наворотов», я всегда отвечаю — это Первая Цивилизация. Да, именно та игра, где кучка пикселей — первобытный воин, и рядом такого же размера огромный линкор, устрашающий мощью любого неприятеля, где мир — это тысяча миниатюрных квадратиков-ландшафтов.

Да, это Она!..

Цивилизация и Интернет

Сколько версий Цивилизации Сид Мейера было выпущено на белый свет! Но в этой рубрике нас интересуют, прежде всего, «онлайн ориентированные». Хорошо помню **Internet** версию первой, оригинальной Цивилизации — примитивную, серую и сложную в обращении, или, как еще говорят в наше время, пользовательско-недружелюбную...

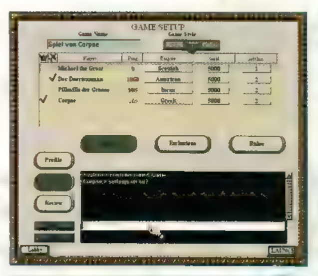
А уж Альфа-Центавра была способна отпугнуть любого, даже самого хардкорного геймера своей чудовищной переусложненностью. К счастью предметом статьи станут вовсе не они, а, естественно, новая, еще свежая **Call to Power 2**, с весьма значительной онлайн составляющей и продвинутым геймплеем.

Думаете, игра в пошаговую стратегию (Цивилизацию...) через глобальную сеть скучна и затянута? Ошибаетесь, господа! Я тоже так думал (наивный), до того как попробовал...

Народу на серверах обычно собирается немного, но для хорошей партии вполне достаточно — не в пример тому же **Counter Strike**, к серверу которого присоединиться сейчас порою не легче, чем когда-то было попасть в день открытия в первый московский МакДональдс.

Публика в лобби (чат-комнаты) набирается «всех чинов и сословий»: американцы, французы, испанцы, австралийцы, немцы, канадцы и прочие, и прочие. Русских пока не встречал, так что спешите отметиться.

Так уж случилось, что первую сессию интернет-Цивилизации мне выпало играть в поистине интернациональной компании







француза, австралийца, американца, испанца и еще кого-то. Кажется, немца. Вот чем действительно интересна спокойная многопользовательская стратегия, так это общением. А уж в Цивилизации, где в начале у вас в подчинении один жалкий поселенец (хотя в настройках хоста можно предусмотреть и более агрессивное начало, но об этом позже), кроме как болтовней и развлечься-то больше нечем!

У нас разговор сразу принял национальный характер — «мерились» родными странами, погодой, Интернетом. Прямо как в анекдоте. Француз начинает хвастать: «У нас интернет 56 кб/с, стоит пятьдесят баксов в месяц». Американец не растерялся: «Я вот на 916 кб/с сижу всего за тридцатник». Я не выдержал: «А мы и за доллар в час готовы на 33 сидеть» Испанец, как сейчас помню, добавил: «It's terrible!» Вот так, слово за слово, беседовали, а виртуальные империи уже подрастали, интрига набирала обороты. Затем игра перешла в интенсивную фазу, и все сразу как-то угомонились, зарывшись в многочисленные хозяйственные заботы своих государств.

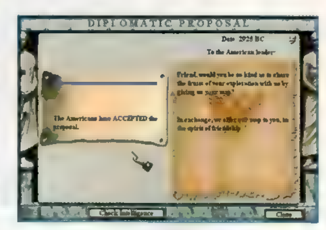
Игровая механика, сервера, настройки и прочие нюансы

Для хорошей, комфортной игры нужен пинг не то чтобы уж очень маленький, но все-таки не более 600 мс. У нас этот барьер в большинстве случаев преодолевается легко — мой коннект на 33600 «позволял себе задержку» до 350 — 400. Еще одним плюсом стало отсутствие какой-либо защиты — как со стороны клиентской части (т.е. игрушки), так и со стороны серверов (это вам не Бэттл-нет или Халф-лайфовский **WON.NET**). Кстати, все подключение проходит в меню игры, без каких-либо дополнительных примочек.

Игровой процесс интернетовской сессии игры выделяется рядом особенностей (по сравнению с однопользовательской классикой). Давайте рассмотрим их более внимательно.

Во-первых, течение игрового процесса не закрепляет намертво за игроками их империи — при отключении от хоста управление на себя берет искусственный и в какой-то степени даже интеллект(!). С этого момента любой желающий может занять теплое и насиженное место экс-правителя (тирана, диктатора, ген-сека, монарха — нужное подчеркнуть). Единственное ограничение — количество государств задается при установки хоста хозяином сессии. Помимо этого, устроитель партии определяет множество других, не менее важных параметров будущего мира: размер, примерную структуру, стартовые ресурсы игрока (поселенцы, золото, «промышленные мощи» и т.п.), природные богатства и многое другое.

Запустив сессию хозяин ожидает других игроков и затем, получив подтверждение их готовности начать борьбу (честную или



нет, покажет время), стартует, запускает игру, если кто не понял).

Как и в «**Героях Магии и Меча**» (как, впрочем, и в любой иной походовой стратегии), каждому участнику отводится лимитированное время на ход, во время которого они могут выполнять все свойственные сингл действия. Впрочем, ожидая соперников, вам только лишь не позволят перемещать юниты — все остальное (включая терраформинг) абсолютно разрешено.

Для чата вызывается специальное окно (кнопка «**э**», слева от **Enter**, на латинской раскладке «верхний апостроф»). В нем отображаются последние сообщения системы и противников. Свои остроумные реплики следует вводить в нем же, снизу. Если окно по каким-то причинам отсутствует, сообщения будут появляться прямо поверх



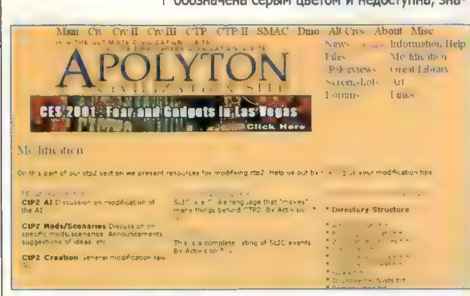
игрового поля, слева. Для приватного общения перед отсылаемым текстом следует вставлять строчку **«/msg <имя адресата>»**.

Настройки *хоста* **(подробности)**

При создании собственной сессии вы можете задать следующие настройки.

Информация об игроках находится в таблице со следующими ячейками:

HOST — показывает, находится ли игрок на хосте,
LAUNCH — показывает, готов ли данный геймер к запуску игры,
PLAYER — имя игрока,
PING — время задержки,
EMPIRE — выберите империю и племя, за которое собираетесь играть. Если империя обозначена серым цветом и недоступна, значит, кто-то из игроков уже выбрал ее,



GOLD — если на хосте включен Handicapping, то каждый может задать себе стартовое количество золота. Если же Handicapping выключен, то все игроки начинают игру с одинаковым количеством золота, заданным сервером,
SETTLERS — с поселенцами то же самое, что и с золотом,
GAME NAME — имя сессии,
ADD AI — чтобы добавить AI просто нажмите на эту кнопку,
EXCLUSIONS — с помощью этого пункта можно задать ограничения в игре, то есть убрать какие-нибудь юниты, усовершенствования или чудеса,
RULES — установить правила игры — включить/отключить загрязнение окружающей среды, возможность другим игрокам подключаться к хосту в процессе игры,
GAME STYLE — существует 4 типа игры:
Normal — ход игрока не будет завершен, пока он не нажмет кнопку End Turn,
Speed Turns — у каждого игрока есть определенное время, чтобы закончить свой ход, хост определит это время перед началом игры,
Carryover — этот тип игры очень походит на предыдущий. Но в отличие от него если игрок завершил свой ход до того, как закончилось время, то оставшееся время прибавляется к времени следующего хода,
Speed Cities — тут переход хода тоже зависит от времени, но игрок может получить больше времени, если у него есть несколько городов. Например, если в установках игры было 30 секунд на город, а у игрока 3 города, то в результате он получит 90 секунд.

Если закончили с установками и хотите запустить игру, нажмите **Launch**.

С помощью остальных кнопок регулируется сложность, размер карты, начальный и конечный года, состав участников сессии, подключающийся к вам. Например, если хотите чтобы на сервер больше никто не подключался, нажмите **LOCK**. Если не нравится какой-нибудь игрок, выберите его и нажмите **KICK**. Выкидывать можно только людей, но не **AI**.

Чтобы посмотреть установки карты, выставленные хостом, жмите **REVIEW**.

Напоследок об одной чисто онлайновой неприятности. Во время игры лаг может вызывать потерю синхронизации. Это значит, что появляется некоторое различие между тем, что видят отдельные игроки. **Call to Power 2** обнаружит это и постарается синхронизировать игроков. В течение ресинхронизации игра приостанавливается. Бороться с такой напастью трудно. Если потеря синхронизации происходит часто, попробуйте поиграть в другое время, когда таффик в сети поменьше.

Не пропустите еще одну очень полезную фишку — возможность сохранения сетевой игры и, соответственно, ее загрузки в любое другое время.

Интернет *ресурсы* **Call** *to* **Power** *2*

Прежде всего, хочу порекомендовать великолепный во всех отношениях сайт **http://www.apolyton.net**, посвященный всем разновидностям Цивилизации! От классической первой, пилотной серии, до последней, **Call to Power 2,** и еще не вышедшей **Civilization 3** (во время написания статьи стали доступны первые концепт-арты нового хита **Fireaxis**).

По адресу **http://apolyton.net/ctp2/modification/** хранятся несколько модификаций (или модов) **Call to Power 2: AI Customization** (вместе с инструкцией по использованию **AI SLIC** — языка типа **C/C++**, позволяющего менять **AI** компьютерных противников и мэров городов, очень интересная вещь для знатоков Цивилизации и любителей программирования). **SLIC scripting language** — набор инструментов для работы с внутренним языком **Call to Power 2, SLIC-ом** (позволяет менять очень многое в игре, экспериментировать, преображать игровой процесс, менять многие параметры). Все вышеописанные моды официальные, созданы **Activision**, снабжены инструкцией и неплохим пособием.

Отличный любительский сайт по **Call to Power 2** располагается по адресу **http://ctp2.homestead.com** и называется **«King Arthur's Court of Call to Power»**.

Наконец, специально для любителей брать кредиты и потом их не возвращать заботливые разработчики сваяли нехитрую программку. Ее можно найти на сайте **Gameland.ru** (**http://www.gameland.ru/post/12966/dvnctp2t.zip**).

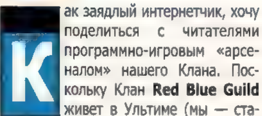
Цивилизация плюс Интернет — это именно тот случай, когда игра настолько затягивает, что геймер забывает не только о текущем времени суток, а даже об оплате Интернета. Проверено лично...

На мой взгляд, **Call to Power 2** — наиболее выгодный способ развлечения в Интернете, так как сожалеть об этом уж точно не будете (но строго при условии наличия большого количества свободного времени и неплохого знания английского!). Кстати, необязательно для мультиплейера иметь сам диска с игрой — присоединяться к сессиям можно и без него!

СИ-ONLINE

Blade [RGB] (blade17@rambler.ru) :ЭКСПЕРТ

DOWNLOAD: *ПРОВЕРЕНО* ЛИЧНО!



Как заядлый интернетчик, хочу поделиться с читателями программно-игровым «арсеналом» нашего Клана. Поскольку Клан **Red Blue Guild** живет в Ультиме (мы — старейшая гильдия одного из первых русских шардов, пару месяцев назад нам стукнуло год), то большинство утилит посвящено именно этой игре. Однако их можно использовать не только в **Ultima Online**, но и, например, для увеличения заработка в сетевых системах типа **Spedia** или автоматизации действий пользователя в приложениях...

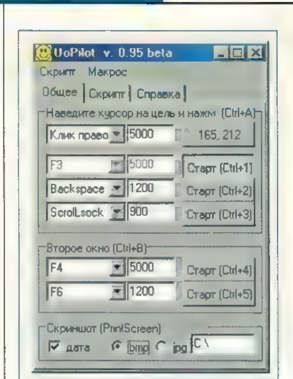
Некоторые программы написаны мной, некоторые членами нашего Клана, а многие — это популярные продукты «забугорного» производства. Все их можно скачать прямо у **Red Blue Guild** (**http://rbg.nm.ru**), там же есть и положенные упоминания об авторских правах.

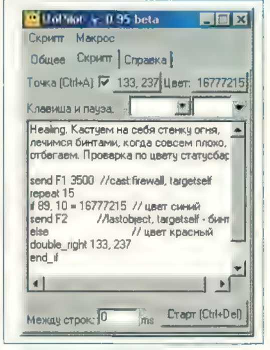
Главная проблема при прокачке персонажа в онлайновом ролевике — утомительный повтор игроком неких действий. Естественно, возникает желание этот процесс автоматизировать. Для этого в Ультиме разрешено создавать макросы. Записав макрос, игроку остается просто время от времени нажимать на клавишу, а его герой будет сам выполнять сложные, но однотипные действия.

Но сидеть за компьютером и часами жать на клавишу — утомительно, так что если хочется большего, то эта заметка — для вас.

Программы «автоматизаторы» макросов делятся на четыре типа (и даже совмещают их): одни двигают и щелкают мышкой так, как будто это делает игрок (естественно, параллельно нельзя пользоваться компьютером, поскольку мышь занята — **EZMacro**, **MacroMagic**). Другие эмулируют нажатия только клавиш на клавиатуре, оставляя мышь в покое (при этом можно заняться своими делами, а Ультима будет думать, что игрок раз в 3 секунды нажимает **F12** — **UoLoop**). Есть и исключение: **UoPilot** с нашего сайта, он позволяет как бы щелкать мышкой, хотя окно Ультимы может быть свернуто или перекрыто!

Некоторые программы позволяют писать сложные скрипты с циклами, условиями IF **THEN ELSE** и т.п. [**UoPilot**, **UOH**, **UoAutoPilot**].





UoPilot — главный вид и страница с примером скрипта (кстати, один из наиболее востребованных).

Ну а отдельный класс утилит дает дополнительные возможности, которые не предусмотрены в самой игре [**UoMap**, **UoAssisant**, **MultiUo**].

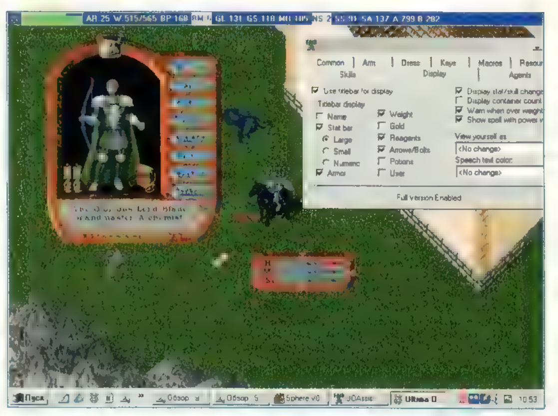
Особо хочется отметить **UoPilot**, т.к. эта программа сочетает в себе все четыре типа утилит. С ее помощью можно эмулировать повторяющиеся нажатия клавиш, записать движения мыши, строить алгоритмы (язык скрипта очень простой), делать



UoLoop самое простое и маленькое приложение для UO.

скриншоты и сохранять их по номеру или дате. Кроме того, **UoPilot** работает с двумя окнами **UO** одновременно (еще это может делать **UOH** и больше никто). А, кроме того, если в **UoPilot** обнаружите ошибки или захотите внести новые функции, просто пишите мне.

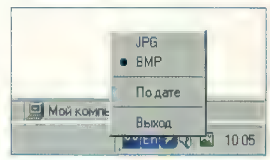
Самая популярная утилита для **UO: Uo Assistant** (**http://www.rbg.nm.ru/files/ uoasist.zip**) относится к 4-ой категории. Множество фич, самые лучшие: выносит в синий заголовок формы все ваши параметры: жизнь, мана, **stamina**, вес, броня, количество каждого реагента, бутылок, стрел и болтов! Очень удобно. Кроме этого можно лечиться бинтами или телепортироваться, нажав всего одну клавишу. Если вы в макросе указали использовать, например, бинты, то можете их передвигать, класть в сумки и т.д. Но когда нажмете кнопку макроса, все будет работать. В **UO** уже встроена команда **LastObject** (последнее действие), но если вы потом использовали, например, бутылочку, то лечиться бинтами с помощью ультимовского макроса не сможете, а с **Uo Assistant** можно! Еще — задать наряд и по нажатию одной клавиши мгновенно переодеваться. Также по нажатию клавиши можно пить бутылочки, менять оружие, автоматически подбирать реагенты и многое другое...



Это круто! Больше никогда вы не окажетесь вдали от дома без реагентов или стрел, их количество всегда будет на виду. А если их мало, UO Assistant предупредит об этом!



Другой вариант Uo Assistant (str, dex и int в числовом формате), тут же показано какие реагенты требует заклинание (SS и SA).



ScreenC - скриншутер с простым интерфейсом (одна менюшка!) и широкими возможностями.



UO AutoPilot - пример скрипта. Не слишком удобный для практики синтаксис, к тому же программа захватывает мышь.



Утилита типа UO Assistant, с халявными шардами не работает, на OSI официально запрещена...



UoClientViewer - Одень/раскрась и просмотри все анимации своего чара.

UoPilot v.0.95 beta

Размер: 177 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru /files/uopilot.exe

Программа делалась с целью совместить как можно больше функций в одной небольшой утилите. В новой версии интерфейс стал удобней и проще, команды можно выбирать из локального меню по правой кнопке мыши. Так же добавлены новые команды: **ESLE**, **CONTINUE**, **BREAK**, **DRAG**. Исправлена ошибка с сохранением скринов.

UoPilot можно использовать для:

1. Эмуляции нажатия клавиши. Пример: вы в **UO** нажимаете **Ctrl+1** и персонаж начинает медитировать (т.е. каждые 3 секунды запускается макрос **UseSkill:Meditation**) пока мана полностью не восстановится. При этом переключаться в **UoPilot** не надо.
2. Записи нажатий мыши и клавиш. Включаете запись, делаете что-то один раз, останавливаете, ставите количество повторов и все!
3. Если нужно что-то проверять (например, сколько здоровья осталось и т.д.), то можете написать свой скрипт. Возможности почти безграничны: ходить, говорить, использовать и перемещать предметы. Хотите не тыкать мышкой 500 раз, чтобы продать 300 сделанных предметов? Нет проблем!
4. Сохранения экрана в файл (в jpg или bmp, файлы получат имена с порядковым номером или по текущей дате).
5. Работы с двумя окнами одновременно! Просто укажите, какая клавиша, для какого окна (3 клавиши для основного и 2 для дополнительного). Как вам идея поставить на ночь двух чаров (своего и брата/сестрички?) на макро?
6. Для других целей (например, в **Spedia**...).

Отличительная особенность программы: она не захватывает мышку. Т.е.

Blade [RGB] (blade17@rambler.ru)



UO Macro

даже когда Ультима будет думать, что вы кликаете мышкой по слиткам, можете спокойно пользоваться компьютером!

UOH v.0.91 beta

Размер: 142 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/UOH261200.zip

Запись движений мыши, написание скриптов, уолупы, «скриншотоделка», точная настройка скорости выполнения скрипта до 1%, что очень полезно при наших лагах. Все на русском!

UoMacro

Размер: 136 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/uomacro.zip

Первый опыт утилиты, которая может работать с двумя окнами **UO** одновременно (а **uoloop** не может), имеет 3 встроенных **uoloop** и по одной «тюкалке» для окна. Причем программа не захватывает мышь, то есть, можно параллельно заниматься своими делами.

UoLoop

Размер: 47 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/uoloop.zip

Одна из самых первых программ для УО. Эмулирует нажатие клавиши на клавиатуре через определенные интервалы. Одно окно — одна клавиша. Окон можно запустить несколько штук.

Достоинства: маленький размер (~40 Кб), простота. Недостатки: не работает с двумя окнами УО, нельзя запустить прямо из УО (приходится переключаться между окнами). В принципе, равносильно запихиванию свернутой бумажки в щели между клавишами, когда сидите в клубе...

UoMap ver.50b

Размер: 119 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/uomap50b.zip

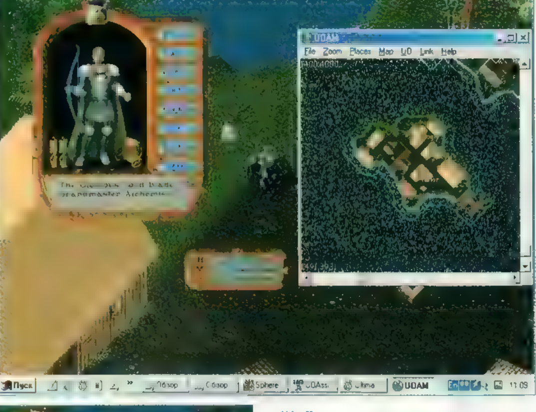
Супер-программа! Позволяет в любой момент определять положение персонажа в мире УО, плюс имеет мощную масштабируемую карту вплоть до домов. На карте также есть названия всех магазинов, подземелий и т.д. Немного придется повозиться с настройками, зато всего один exe'шник, клиент и сервер в одном (если укажите у себя в настройках, что вы сервер и сообщите друзьям свой **IP**, они законектятся и всегда будете видеть координаты друг друга).

Основное достоинство: с **UoMap** можно знать точное положение любых предметов на карте, а также организовывать массовые походы (будете видеть друг друга на карте точками).

MultiUo

Размер: 52 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/multiuo.zip

Программка, которая позволяет запускать 2 окна **UO** одновременно! Через один модем реально качать на макро 2-х персонажей, либо одним играть, а другой — на макро. Но! Ни одна прога для макросов не работает с двумя окнами, кроме **UoPilot**, **UOH** и **UoMacro**, сделаных нашими клановцами.





UO Map в отдельном окне, а также – «всегда на виду». Фактически замена стандартному Overview, но с выбором размера/масштаба карты, именами магазинов (или того, что выбрано в опциях) и своими метками. Также в любую точку карты (например, к потаенному в подземелье другу) ставится маркер и UO Map покажет направление движения!

UoAutoPilot

Размер: 153 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/uoautopilot.zip

«Ненашенская» разработка. Относится к третьему типу, имеет встроенный язык программирования (описание на русском языке). Можно перетаскивать предметы, проверять цвет в точке экрана и еще много чего. Например, брать из кучи бревна по одному и оттачивать на них скилл **Bowcraft**. Или кастовать на себя **Energy Bolt** и когда здоровье упадет до 20% (определяется по цвету **Status Bar**), ждать 5 минут, либо кастовать **Heal**.

Недостатки: захватывает мышь, т.е. больше ничего делать нельзя. Слабоватый язык скриптов. Перечисленных недостатков лишены **UoPilot** и **UOH**, рекомендую использовать их.

Iolo Macro Magic

Размер: 719 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/mamagc.zip

Относится ко второму типу, может записывать движения мышью и нажатия на клавиатуре, есть «магические слова», набрав которые на клавиатуре в любом месте и приложении, вы запустите свой макрос. Есть тип макроса «замена текста», например, набираете «**b1**», а у вас эти буквы поменяются на «**Blade [RBG]**». Очень удобно при заполнении форм в Интернете. Есть горячие клавиши для записи движений мыши «на лету». Эта программа может быть полезной и для **UO**, если надо выбирать менюшки, перетаскивать предметы и т.д...

А можно записать макрос, где вы щелкаете 2 раза на **Recall** и указываете на руну к банку. Потом в любой момент нажимаете, например, **Alt+Q**, и вы уже у банка.

Примечание: движения мыши записывают также **UoPilot** и **UOH**.

Клиент UO (пропатченный)

Размер: 494 Кб
Интенет: http://www.rbg.nm.ru/files/client.zip

Если шард не работает с текущим клиентом, то надо достать другой. Вот с этим работают многие шарды, он уже пропатченный.

UoClientViewer

Размер: 154 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/uocview.zip

Эта утилита позволяет в оффлайне просмотреть все анимации персонажа, примерить на него любую одежду.

Offline Configurator

Размер: 208 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/uooff.zip

Позволяет в оффлайне конфигурировать **UO**, включая встроенные в **UO** макросы, пути и прочее. А также может сохранять в файл журнал из **UO**.

ScreenC

Размер: 139 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/screenc.exe

Простенькая сохранялка экрана в **.bmp** или **.jpg**. Может добавлять в конец файла порядковый номер, либо ставить текущую дату и время. Просто нажмите **PrintScreen** и в **C:** появится новый файл типа **Pic[номер или дата].bmp** или **Pic[номер или дата].jpg**. Сворачивается в System Tray (к часам) и не занимает драгоценное место на панели задач. Алгоритм тот же, что и в сохранялке **UoPilot'а**, так что пользуйтесь им.

Screen Capture

Размер: 204 Кб
Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/captwin.zip

Тоже сохранялка экрана в **.bmp** или **.jpg**. Можно указать путь и качество картинки.

Запомните, **screenshot'ы** являются главным доказательством при разборке нарушения правил!

Cheat 'O Matic

Размер: 146 Кб

Интернет: http://www.rbg.nm.ru/files/omatic.zip

Ломалка игр, основанная на изменения любых числовых параметров в них.

Отличительная черта — невероятная простота использования. Выбираете игру из списка, вводите число, нажимаете **Search**, повторяете 2-3 раза. Все! Найденный адрес можете вручную скопировать куда-нибудь, потом вводите его, нажимаете **Search**, и сразу можете задать новые значения, например суммы денег или танков, без реального поиска в памяти.

P.S. На **http://rbg.nm.ru** также можно скачать исходники **UoPilot** для **Delphi 3**. В коде сможет разобраться даже ребенок благодаря обильным комментариям на русском языке. Переделайте их и напишите свою программу для **Ultima Online!**

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Денис СТРЕЛКОВ

INTEL PLAY QX3

Благодарим компанию **Vobis** за предоставленное оборудование.

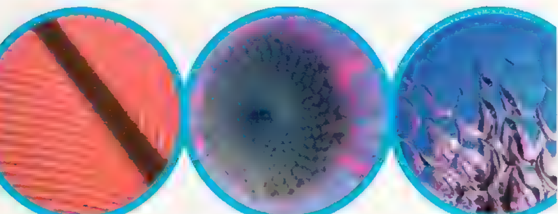
Раньше мне даже в голову не могла прийти мысль о том, что Intel может выпускать что-то кроме процессоров. Ну как-то привык я постоянно слышать об этой компании, как об одном из бойцов в процессорных войнах.

На днях мне в руки попал микроскоп от компании Intel, а точнее от подразделения Intel Play. Дали мне его якобы на тестирование, а на самом деле больше поиграть, чем просто посмотреть и оценить. Ну что ж, если ко мне что-то попадает, то я разбираюсь в этом, пока все не пойму и не попробую.

Все же что это такое — микроскоп от Интел? Небольшое устройство, названное QX3 Computer Microscope, сантиметров 30 высотой, не занимающее много места на столе, обладающее приятным футуристическим дизайном и прозрачным корпусом, внутри которого виднеются многочисленные микросхемы и платы. «Экстрактировать» опытный экземпляр микроскопа из красочной коробки пришлось с моральной и умственной помощью всех домочадцев. Микроскоп был так заботливо упакован, что, уставший, я не мог в одиночку определить, какие именно действия я должен совершить, чтобы навороченное средство просмотра мелких деталей очутилось, наконец, на столе, и при этом коробка осталась в том виде, в котором была до открытия. Но вот в результате практически нечеловеческих усилий и напряжения тканей головного мозга удалось разделить коробку и микроскоп, что оказалось первой радостью за весь день. Первое, что бросилось в глаза — разъем USB на шнуре, идущем от микроскопа, второе — большое количество различных дополнительных приспособлений, речь о которых пойдет ниже, ну а третье — общая «хлипкость» конструкции микроскопа, обусловленная, видимо, непрочностью пластика, из которого изготовлен корпус QX3.



Установка самого микроскопа не представила почти никаких проблем, Windows ME быстренько определила наличие непонятного, но уже имеющего имя устройства и попросила выделить драйвера, которые обнаружились на прилагаемом CD-ROM'е. Сам аппарат оказался не сильно ресурсоемким, необходимая ему система уже давно стала среднестатистической — P-200, 32 Mb RAM, 75 Mb на диске, CD-ROM на 4 скорости, наличие режима 800x600x16 и шины USB. После перезагрузки и установки основного софта (которая все же прошла с некоторыми осложнениями, когда программа вдруг решила, что Direct X8.0 ей не подходит, и поставила поверх него шестой директ), настал черед проверки работоспособности микроскопа. Сразу скажу, процесс проверки крайне увлекателен, правда, только в первые полчаса (потом надоедает однообразие). Микроскоп от интеловских товарищей достаточно навороченн для игрушечного. В нем присутствуют три режима увеличения — 10-, 60- и 200-кратное — и два режима подсветки исследуемого образца — сверху и снизу. Сразу на столик QX3 были выложены разнообразные образцы уже нежи-



вой природы, содержавшиеся в маленьком пакетике, идущем в комплекте с микроскопом. Различные мухи, пчелиные лапки и крылья были осмотрены со всех ракурсов и во всех увеличениях. Кстати, в комплекте идут также две замечательные закрывающиеся баночки, предназначенные, видимо, для детального изучения живых представителей мира насекомых, вот только пробовать их я не стал, поскольку перспектива отлова мух в подъезде меня не прельщала никаким образом.

Ну вот, теперь настала пора перейти к описанию второй важной составляющей этого интеловского продукта, без которой работа попросту невозможна ни в каком виде, а именно к программному обеспечению. Здесь пользователю предоставляется необычайная для подобных программ свобода действия. Основой программы является функция ввода изображения с микроскопа на экран, причем делается это все с соответствующей корректировкой (для тех, кто незнаком с устройством обычного микроскопа, скажу, что там видимое изображение как бы перевернуто, а интеловская программа сама корректирует изображение, так что при передвижении образца на столике микроскопа влево на экране движение тоже происходит влево). Помимо основной функции микроскопа — просмотра мелких деталей — программный пакет предоставляет возможность делать снимки и записывать их на диск для последующего распечатывания и развешивания по всем стенам. Также наличествует приятная возможность автоматического снятия изображений и составления затем целого фильма о преобразованиях того или иного организма за какой-то период времени.

Но этими функциями все не ограничивается. В программе есть встроенный редактор изображений, напоминающий по функциям виндовый Paint. При помощи этого редактора можно превращать обычные изображения, снятые микроскопом, в настоящие произведения искусства, способные сравниться по качеству с лучшими картинами импрессионистов. Во всяком случае функций и фильтров вполне достаточно для создания экстравагантных картинок и корректировки изображений. Кстати, здесь стоит сказать об одной особенности микроскопа, несколько изменяющей его предназначение. Верхняя часть QX3, снабженная объективами, спокойно отделяется от держателя и используется в качестве сканера. То есть можно вполне заснять изображение с какой-нибудь фотографии, а затем при помощи редактора наложить его на имеющиеся картинки и получить довольно неожиданный для других людей эффект (например, таракан с лицом изрядно подвыпившего друга :)). Также вполне возможно снимать на микроскоп как на фотоаппарат, но, естественно, с качеством похуже.

Вообще при помощи программы можно создавать свою коллекцию картинок и фильмов и потом просматривать эту коллекцию, наслаждаясь проделанной работой. Ну, и никто не запрещает вам экспортировать снимки в обычные форматы графических файлов и затем использовать их где угодно (муха-дрозофила в укрупненном варианте на рабочем столе заставит родителей попадать в обморок. :)) Вообще весь процесс пользования этим микроскопом больше напоминает игру, нежели изучение чего-либо. На самом деле так оно и задумывалось, недаром же производителем микроскопа является подразделение Intel Play. Этот микроскоп остается игрушкой, причем игрушкой детской. Все возможности достаточно просты и не подразумевают детального изучения объекта. Но подарок из этого микроскопа получается вполне нормальный, особенно для увлекающихся биологией и зоологией.



СИ-ЖЕЛЕЗО

Максим [illegible]

FINAL *FANTASY* IX

Продолжение. Начало в номере 01(82) за январь 2001 года.

Раздел Большой турнир

Итак, мы снова в Трено, в гостеприимной башне доктора Тота. Все наши друзья разбрелись по городу, оставив Зидана одного. Последуем за ними. По дороге нам предстоит просмотреть множество **ATE**, но в прохождении мы не будем останавливаться подробно на каждом из них. Покинув башню доктора Тота, мы отправляемся в город. Первая цель нашего визита — дом Стеллы, где Зидан избавляется от нескольких новоприобретенных **Stellazzio**. После этого стоит прогуляться по местным магазинам, потратив заработанные деньги на закупку снадобий и синтез оружия. После того как с экипировкой будет покончено, мы просим мугла, дразнящего щенка перед магазином, сохранить игру и отправимся на Карточный стадион для того чтобы принять участие в большом чемпионате (в одном из последних **ATE** мы получаем **Chimera Armlet**).

TETRA

Прежде чем зарегистрироваться в качестве участника чемпионата, давайте поговорим немного об основных правилах карточной игры. По сравнению с **Final Fantasy VIII**, разработчики решили сделать ее значительно проще и доступнее. Итак, вначале мы выбираем из имеющейся у нас коллекции пять карт (можно даже одинаковых). На каждой из них имеется изображение одного из игровых объектов — чаще всего какого-нибудь монстра, — а также ряд знаков наподобие: «**1P10**». Первая цифра означает силу атаки данной карты, буква — тип атаки (**<P>hysical** или **<M>agical**), вторая цифра означает физическую защиту и третья — магическую. Также на карте находится несколько стрелок, которые могут иметь до восьми направлений. Расположение стрелок может быть различным даже на двух одинаковых картах.

Для того чтобы начать карточную игру, мы должны обратиться к выбранному персонажу, использовав клавишу **<КВАДРАТ>**. В данном случае игра начинается автоматически после того, как мы регистрируемся у стойки слева и заходим внутрь Карточного стадиона. Название «**TETRA**» означает «четыре» — и действительно, игра проходит на квадратном поле, состоящем из шестнадцати клеток, 4X4. В начале каждого раунда компьютер блокирует часть клеток и выбирает, кто из игроков будет ходить первым. Наша задача — к концу раунда завоевать как можно больше карт противника, обеспечив перевес на игровом поле хотя бы в одну карту. Правила игры чрезвычайно просты: выбрав одну из пяти карт, мы укладываем ее в любую свободную ячейку. В случае, если любая из стрелок этой карты указывает на пустую сторону карты противника, мы завоевываем эту карту, и она окрашивается в наш цвет. В случае, если любая из стрелок нашей карты указывает на стрелку карты противника, начинается сражение карт. Рассмотрим простой пример: наша карта **1P10** атакует карту противника **6P89**. Исход боя предрешен: наша карта имеет силу физической атаки 1, но ей противостоит карта с силой физической защиты 8. Наша карта проигрывает. В случае, если бы тип атаки нашей карты был определен как «магическая» (**1M10**), в этом



бою ей противостояла бы сила магической защиты карты противника — 9. Последний вариант — буква «**X**» (**1X10**), означающая, что в бою будет выбран тип атаки, соответствующий наименьшей защите противника (в данном случае физический **=> 8**). В любом случае наша карта проигрывает. Самое неприятное заключается в том, что остальные карты, на которые указывают ее стрелки, при этом также переходят к противнику («комбо»). Ему и принадлежит следующий ход.

Основная стратегия игры довольно проста: не бояться атаковать, не оставлять открытыми незащищенные стороны карты, точно рассчитывать комбо, никогда не действовать наобум. По окончании каждого раунда компьютер подсчитывает количество карт каждого цвета и позволяет победителю забрать ОДНУ (!) из карт противника — все остальные возвращаются к своим владельцам. В случае, если количество карт остается равным, объявляется ничья. По мере того как одна и та же карта принимает участие в различных сражениях, ее уровень (а с ним и основные характеристики) может повышаться. Нам же за определенное число побед присваивают очередной ранг карточного игрока.

Зарегистрировавшись у стойки слева от входа, мы заходим внутрь стадиона, и игра начинается автоматически. У нас есть неограниченное число попыток для того, чтобы победить первых двух противников. После этого глашатай предлагает нам сохранить игру. В третьем бою у нас будет всего лишь один шанс для того, чтобы победить чемпиона. Вновь навестив мугла, летающего перед магазином снаряжения, мы возвращаемся на стадион. Следом за нами туда заходит победительница прошлого чемпионата — очаровательная девушка Эрин, а с ней... регент Сид! Все карты Эрин представляют собой оглопов, и этот бой обещает быть куда более сложным, чем два предыдущих. Впрочем, у нас всегда есть шанс перезагрузить игру для

новой попытки. Одержав победу, мы получаем в награду **Rebirth Ring**. На этом хорошие новости заканчиваются... Подбежавшая ко входу на стадион Эйко сообщает, что в Александрии происходит нечто ужасное. Мы срочно возвращаемся обратно на борту корабля **Hilda Garde 2.**

Раздел 3: Гибель Александрии

Итак, Куджа продолжает осуществление своих черных планов. Стоя за статуей и искренне наслаждаясь всем происходящим, он призывает **Bahamut**. Мы видим ролик, в котором дракон начинает разрушать город. Принцессе Даггер приходится командовать Рыцарями Плуто. Главное — отдать правильный приказ. Всего у нас есть четыре задания — собирать информацию, защищать жителей, бежать за подкреплением и готовить пушки — и нам необходимо правильно распределить их между солдатами. За подкреплением отправятся **Breireicht** и **Laudo**, **Weimar** и **Haagen** будут защищать горожан, **Blutzen** и **Kohel** займутся сбором информации, а **Dojebon** и **Mullenkedheim** начнут готовить пушки. Если все задания были распределены верно, принцесса получит от Беатрис **Angel Earrings** (за два правильных ответа нам дают **Elixir**, за один — **Ether**). После того как солдаты уходят, Даггер пытается обратиться за советом к своей матери, но в этот момент висящий у нее на шее медальон начинает светиться, и она теряет сознание.

Тем временем на городских улицах появляются чудовищные порождения тумана. Беатрис и Штейнер сражаются бок о бок, добросовестно очищая городские улицы от хищных тварей. Последние в бою не представляют собой ничего особенного — для быстрой победы достаточно лишь использовать магические способности Беатрис. Постепенно продвигаясь в южном направлении и безуспешно пытаясь поговорить друг с другом, наши герои, наконец, останавливаются неподалеку от фонтана, где



сражения следуют уже непрерывной чередой. А затем мы вновь возвращаемся к Даггер, которая приходит в себя в холле дворца. Теперь нам необходимо добраться до покоев королевы Брахны. Впрочем, внутрь заходить не стоит. Миновав дверь на верхнем этаже, неподалеку от которой впервые встретились Задан и Даггер, перед входом в королевские покои мы сворачиваем налево и поднимаемся вверх по лестница на крышу. Статуи стражников со звоном скрещивают мечи за спиной у принцессы, и затем мы видим ролик, в котором у александрийского замка появляется еще одна башня. Поднявшись наверх, мы бежим до тех пор, пока Даггер не оказывается на площадке, в центре которой изображен глаз. Игра на время переключается на отряд Зидана, который находится на борту **Hilda Garde 2.** Подобно медальону Даггер, медальон Эйко внезапно начинает светиться, после чего она слышит голос принцессы и спрыгивает (!) с летающего корабля. В последующем ролике мы видим, что приземление прошло благополучно. Эйко и Даггер, объединив усилия, призывают новый эйдолон — **Alexander**. В ролике мы видим, как белоснежные крылья защищают Александрию от огненных атак короля драконов, после чего страж города сам переходит в наступление и изгоняет **Bahamut`a**. Однако Куджа это ничуть не смущает. Любуясь новым эйдолоном, он призывает Невидимого. Огромный глаз загорается в небе... и с этого момента что-то идет не так. Незнакомец в черном плаще, находящийся внутри Невидимого, говорит о Куджа и о Зидане. Кажется, его зовут Гарланд, и Куджа бесконечно удивлен и раздосадован его появлением. Интересно, о каком плане говорит незнакомец?

Тем временем наши путешественники прибывают во дворец. Бежим в башню на помощь Даггер. Но, остановившись возле последней лестницы, Зидан настаивает на том, что дальше он должен идти один. Хвостатый воришка успевает как раз вовремя: **Alexander** не в силах противостоять Невидимому и становится пленником этого загадочного существа/устройства (?)... а через несколько мгновений после этого чудовищная волна энергии уничтожает Александрию. Зидан успевает спасти Даггер, ну а Эйко приходится выкручиваться самостоятельно :). Как бы то ни было, наши герои успевают убежать из разрушенного города. Новым домом для них становится королевство Линдблюм...

Раздел 4: История одного заклятья

Эта глава начинается с того, что регент Сид приказывает Блэнку найти Зидана. Блэнк отправляется обратно в королевскую резиденцию, а наш главный герой тем временем просыпается в гостевых покоях дворца. Самое время заглянуть в стоящий неподалеку сундук — а вдруг за время нашего отсутствия в нем появилось что-нибудь полезное? Ну, так и есть: из сундука мы достаем **Egoist's Armlet**. Поднимаемся по лестнице к муглу и просим его сохранить игру, а затем достаем из стоящего слева сундука **Elixir**. Возле выхода из комнаты мы сталкиваемся с Блэнком и спрашиваем его о том, где сейчас может находиться Даггер. На обзорной площадке? Отлично! Мы отправляемся к лифту, по дороге просмотрев **ATE**, в котором стражники вылавливают из залива странную рыбу по имени Куина :).



Поднявшись на верхний уровень дворца, мы выходим из лифта и сразу же сворачиваем налево. Поднявшись вверх по лестнице на смотровую площадку, Зидан действительно застаем там Даггер. Несмотря на все попытки подбодрить ее, принцесса все время молчит, и под конец даже у Зидана опускаются руки. Мы возвращаемся обратно к лифту. После очередного **ATE** мы встречаем Блэнка, который, оказывается, забыл сообщить нам о том, что регент Сид ожидает Зидана в королевских покоях. От лифта идем прямо, в следующем зале поднимаемся вверх по ступеням и, немного побеспокоив стражника, отправляемся на аудиенцию к регенту. Разговор не затянется надолго — все остальные уже ждут нас в зале для совещаний. Министр Артания отправляется туда вместе с Зиданом (вход в зал для совещаний находится рядом с лестницей, ведущей к королевским покоям). В зале мы находим всех, кроме Даггер. Даже Штейнер не знает, где она сейчас может находиться. Эйко отправляется за ней на смотровую площадку, а мы, просмотрев очередной **ATE**, начинаем совещание. Регент Сид торжественно докладывает о том, что Куджа удалось сбежать из разрушенной Александрии на корабле **Hilda Garde 1**, и в этом ему помогали уже знакомые нам черные маги. Виви просто вне себя... После этого нам показывают еще один **ATE**, из которого мы узнаем о том, что шуты Зорн и Торн очень быстро нашли себе нового господина, и затем приступаем к обсуждению очередного вопроса повестки дня: как превратить регента Сида обратно в человека так, чтобы он продолжил работу над созданием третьей модели **Hilda Garde**? Самое время спросить об этом кого-нибудь очень умного — доктора Тота, например. И именно его министр Артания пригласил на сегодняшнее совещание. Однако вошедшего в зал доктора едва не сбивает с ног Эйко, которая сообщает всем присутствующим ужасную новость: принцесса Даггер потеряла голос! Вслед за ней Зидан, Штейнер и доктор Тот бегут в комнату для гостей. Да, нет ника-



ких сомнений: от переживаний последних дней принцесса действительно потеряла голос. Доктор Тот высказывает предположение о том, что через некоторое время (месяцы... может, годы) принцесса вновь сможет говорить — ну а пока ей нужен покой. Оставив безутешного Штейнера рыдать возле кровати Даггер, мы возвращаемся в зал для совещаний, где Тот предлагает использовать для исцеления Сида микстуру, состоящую из трех эликсиров — **Unusual Potion**, **Beautiful Potion** и **Strange Potion**. Прежде они встречались довольно часто, но сейчас стали довольно большой редкостью. А искать их, разумеется, придется нам вместе с Зиданом. Просмотрев ATE, мы идем к лифту и спускаемся на средний уровень дворца. Миновав причал для воздушных кораблей, спускаемся вниз по лестнице и садимся в аэротакси, следующее в Театральный район.

Первое, что мы видим, оказавшись на улице, — влюбленная парочка, некогда спасенная нами в Бурмеции. Эти двое не теряли времени даром — во всяком случае такому количеству детей остается только позавидовать. Просмотрев **ATE** и познакомившись с подрастающим бурмецианским поколением, мы отправляемся в дом художника (вход расположен в правой части экрана). Поговорив с художником и получив у него разрешение порыться в мастерской на предмет одного из эликсиров, мы разворачиваем активные поиски в левой части комнаты и через некоторое время находим **Strange Potion**. Неподалеку лежит еще и **Lapis Lazuli**. Забрав все ценное, мы покидаем гостеприимный дом и отправляемся к дому с часами, в котором до недавнего времени находилась штаб-квартира Танталус. Спустившись вниз по лестнице (слева от входа в здание вокзала), мы видим всю нашу шайку за работой по восстановлению здания. Забрав у Цинны **Unusual Potion**, мы возвращаемся на вокзал и садимся в аэротакси, следующее в Деловой район.

Оказавшись на улице, мы идем наверх и переходим на следующий экран. Здесь слева спрятан очередной **медальон-Stellazzio — Sagittarius**. Забрав его, мы идем направо и возле фонтана находим девушку по имени Алиса, которая отдает нам **Beautiful Potion**. Теперь, когда у нас есть все необходимые для приготовления целебной микстуры ингредиенты, можно возвращаться во дворец... впрочем, перед этим стоит навестить местные магазины и сохранить игру у мугла на втором этаже гостиницы.

Вернувшись во дворец, мы отправляемся прямиком в королевские покои и торжественно вручаем микстуру доктору Тоту. Но, похоже, древний рецепт был составлен бо-оольшим шутником. Испытав на себе воздействие чудодейственного средства, регент Сид действительно превращается — но не в человека, а в лягушку! :) Все, никаких больше экспериментов. Необходимо найти обожаемую супругу регента и любым способом упросить ее вернуть неверному мужу человеческий облик и свою благосклонность. Ну а нас ждет очередное собрание в зале для совещаний. Виви предлагает вернуться в деревню черных магов для того чтобы выяснить, почему они последовали за Куджа, ну а у Сида рождается весьма неплохая идея использовать для этого путешествия трофейный александрийский корабль. Нам необходимо добраться до гавани, которая находится на нижнем уровне дворца. Просмотрев **ATE**, в котором Куина знакомится с местными деликатесами, мы спускаемся вниз на лифте (при желании можно ненадолго вернуться в Деловой район города и спасти Куину от разгневанной торговки, заплатив за съеденное **100 Gil**). Сев в правую вагонетку, мы добираемся до Змеиных ворот.

В верхней части экрана спрятан **Chimera Armlet**. Забрав его, мы бежим вниз и разговариваем с министром Артания, который сообщает нам о том, что все уже ждут нас на борту корабля. Что ж, к отплытию! Все действительно в сборе, даже Блэнк. Самое время выбрать членов нашего отряда (впрочем, при желании это можно сделать и во время пути, вернувшись на мостик корабля и обратившись к регенту Сиду). Небольшой комментарий... Несмотря на то, что в большинстве случаев мы выбирали Даггер, сейчас у нас появился серьезный повод взять вместо нее Эйко. Недавняя трагедия добавила принцессе одно весьма неприятное качество — во время боя она будет часто отвлекаться и, задумавшись, пропускать (!) ход. Зачастую это бывает очень неудобно, и нам, похоже, придется искать другого лекаря... Сформировав новый отряд, мы оказываемся на карте континента Mist и управляем александрийским кораблем. Все очень просто: шифтами перемещается камера, клавиша ⊗ — движение вперед, ◙ — назад, ◉ позволяет высадиться на берег, а ⊛ — вернуться на мостик. Основной плюс этого способа пе-

редвижения заключается даже не в скорости: просто, пока мы находимся на борту корабля, никто (!) не может на нас напасть. Ориентируясь по карте, мы отправляемся к поселению черных магов (к югу от него как раз находится пригодный для высадки берег). Миновав густой лес, мы находим деревню практически пустой...

Раздел 5: Кого боятся черные маги

Оказавшись в деревне, Виви первым делом отправляется на поиски, и мы бежим следом за ним на кладбище (слева от магазина синтеза). Здесь мы находим одного черного мага, который говорит Виви о том, что все остальные последовали за Куджа, потому что тот пообещал продлить им жизнь. В деревне остались всего трое — он и еще два черных мага, присматривающих сейчас за яйцом чокобо. Заглянув на мельницу, мы видим не просто яйцо — очаровательного новорожденного цыпленка размером, примерно, с Виви. За ним присматривают еще два черных мага. Поговорив с ними, мы выходим на улицу — тут нам, наконец, сообщают о том, где сейчас находится Куджа. Его дворец укрыт в зыбучих песках в восточной части континента.

Пришло время нанести нашему главному врагу дружеский визит. Покинув деревню черных магов, мы грузимся на корабль и направляемся в восточную часть континента. Высадившись на берег неподалеку от



пустыни, мы видим четыре песчаных воронки, в одной из которых находится дворец Куджа, а в трех остальных живут злые и голодные **Antlion`ы**. Поиски лучше начать с дальней от берега воронки :). Через некоторое время мы находим Пустынный дворец — и сразу же попадаем в плен. Зидан и Сид сидят в одной комнате, а Куджа любезно демонстрирует им свои технические возможности: по его команде пол в комнате разъезжается, демонстрируя раскаленную лаву внизу. После этого вежливо просит Зидана сделать ему небольшое одолжение — в обмен на жизнь друзей, разумеется. Выбора у нас нет, придется согласиться. Дверь комнаты открывается, и Зидан с Сидом выходят наружу. Сид остается возле камер, так как надеется со временем освободить остальных. Зидан идет вниз и, следуя приказу Куджа, встает между двумя черными магами, которые телепортируют его в покои своего нового господина. Подойдя к Куджа, мы узнаем у него детали сделки. Нам предстоит отправиться в место под названием **Oeilvert** и отыскать там некий **Gulug Stone**. Куджа рад бы отправиться туда самостоятельно, да вот беда — особый магический барьер защищает это место и не позволяет использовать там заклинания. Ну а для Зидана с отрядом это раз плюнуть, не так ли? Быстренько сгонять туда и обратно, принести камень и спасти тем самым своих друзей — положительно, Куджа сегодня чересчур добр. В качестве дополнительного одолжения нам даже позволяют взять с собой троих друзей и воспользоваться новым кораблем Куджа — **Hilda Garde 1**. Формируем новый отряд, не забывая при этом о том, что пользоваться магией нам не придется. В идеале нам нужно взять с собой еще двоих бойцов и одну из девушек, которая будет лечить всю эту компанию целебными снадобьями. После этого весь наш отряд телепортируется в новое помещение. Поднявшись вверх по лестнице, мы видим многострадальный корабль регента Сида. Погрузившись на борт (по дороге нам придется немного повздорить с местными ограми), мы отправляемся в путь.

Кораблем управляют черные маги, однако завязать с ними разговор не удается — отчасти благодаря тому, что вместе с нами на борту находятся Зорн и Торн. Прибыв на Забытый континент, мы покидаем корабль и сразу же сохраняем игру. Теперь у нас есть два пути — разыскивать **Oeilvert** пешком или поймать чокобо в лесу неподалеку. Определившись с выбором, мы отправляемся к югу от корабля, время от времени сверяясь с большой картой (нажать на клавишу SELECT два раза). Присмотревшись повнимательнее, мы замечаем, что к цели ведет светло-коричневый путь — даже не дорога, а просто земля особого цвета. В этом месте легко заблудиться, а обитающие повсюду монстры не дадут соскучиться одинокому путешественнику. Чего стоят одни только кактусы, растущие здесь по четыре штуки! Но рано или поздно мы все-таки попадаем в таинственное место, доступ в которое закрыт даже для Куджа...

Раздел 6: OEILVERT

Первое, что мы видим, оказавшись внутри, это мугл. Закупившись у него новым снаряжением и сохранив игру, мы переходим на следующий экран и оказываемся перед большой дверью. Поначалу она не желает поддаваться усилиям Зидана, но затем внезапно распахивается сама. Мы заходим в



главный зал **Oeilvert**. Отсюда ведут три пути: направо, налево и вверх по лестнице. За лестницей спрятан сундук, в котором лежит **Remedy**. Забрав его оттуда, мы поднимаемся наверх и достаем из второго сундука **Rising Sun**. К этому времени обитающие здесь твари по имени **Epitaph** должны уже проявить себя. **Epitaph** — это своего рода каменный комод, который вызывает отражение одного из наших друзей. Фантом сначала безумно удивляется, а потом пытается убить — сначала «второго себя», затем всех остальных членов нашего отряда. Пресекать подобное безобразие следует решительно и безжалостно, наплевав на сантименты и добавив героям способность **Stone Killer**. Спустившись вниз по лестнице, мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь нас уже дожидается вечный путешественник Стилзкин, который готов продать **Hi-Potion**, **Emerald** и **Elixir** за **888 Gil**. Оформив покупку, мы просим стоящего рядом мугла сохранить игру, возвращаемся в главный зал и идем налево. Здесь в двух сундуках лежат **Diamond Sword** и **Shield Armor**. Забрав их оттуда, мы спускаемся вниз по лестнице в левом нижнем углу экрана.

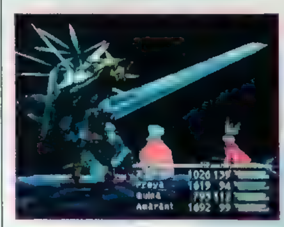
Два желтых прожектора и сундук справа, в котором лежит **Power Vest**. Поднимаемся по лестнице в верхней части экрана и видим еще два желтых прожектора и еще один сундук — на этот раз с **Feather Boots**. Проходим в левый верхний угол экрана и поднимаемся вверх по лестнице. Чем дальше мы идем, тем более странным становится это помещение. Наконец, мы видим большой черный шар, который, также как и желтые прожектора, никак не реагирует на наше прикосновение. Идем налево и, оказавшись в знакомой комнате, возвращаемся к муглу. Стоит еще раз сохранить игру — обитающие здесь монстры порой могут доставить немало неприятных минут, особенно когда мы не можем пользоваться магией. Здесь как нельзя более кстати приходится способность Даггер, которая называется **Healer**. Способность эта позволяет восстанавливать **HP** при атаке, так что вместо того чтобы тратить дефицитные снадобья, достаточно просто почаще приказывать Даггер «атаковать» остальных членов нашего отряда.

Ознакомительную экскурсию можно считать законченной. Мы возвращаемся в главный зал, поднимаемся вверх по лестнице и идем налево. Оказавшись на следующем экране, внимательно изучаем голубой шар, который при нашем прикосновении становится красным. Слева от него находится сундук, в котором лежит **Elixir**. Забрав его, мы возвращаемся в главный зал и идем налево. Здесь мы видим изображение планеты. Вернувшись к желтым прожекторам, мы включаем их в следующем порядке: верхний левый — верхний правый — нижний правый — нижний левый (для первых двух нужно подняться по лестнице, затем спуститься вниз). Мы наблюдаем своего рода эволюция корабля под названием «Невидимый». Вновь поднявшись по лестнице, мы добираемся до большого черного шара и включаем его. В воздухе появляется изображение города. Возвращаемся к муглу. Справа от него, в центре большого зала, есть круглая площадка, на которую можно спуститься по ступенькам справа. Оказавшись в центре, мы пытаемся активировать очередной непонятный механизм (нажимаем на клавишу ⊗ после того как над головой у Зидана появляется иконка с восклицательным знаком). После этого мы переходим в правый верхний угол экрана и достаем из сундука **Gaia Gear**, а затем возвращаемся в главный зал.

Идем налево и в левом верхнем углу следующего экрана заходим в синюю дверь. Это своего рода библиотека, хранящая память планеты Терра. Лица на стене будут долго говорить с нами, после чего мы вновь должны вернуться к муглу. Сохранив игру, мы идем направо и видим в воздухе новое изображение — две планеты, сливающиеся в одну. Мы идем направо наверх и переходим на следующий экран. Ступив на зеленый круг, мы с помощью клавиши ⊗ активируем механизм подъемника и после небольшого ролика оказываемся прямо перед вмонтированным в постамент **Gulug Stone**. Однако забрать его будет непросто. Нас ждет встреча с местным Стражем...

Босс: ARK

Уровень: 38
HP: 20002
Gil: 5964
MP: 1374
AP: 11
Предметы: Ether, Pumice Piece



Можно украсть: Holy Lance, Power Vest, Elixir
Атака: Photon (снижает Hp до 1), Propeller Wind, Whirlwind, Boomerang
Слабость: Shadow

Этот бой нельзя было бы назвать простым, даже если бы мы могли использовать магию. Босс весьма силен и отнюдь не собирается сдаваться без боя. Одна из любимых атак **Ark`a** — **Whirlwind**, — она придает всем нашим героям статус **Confused** (если, конечно, не включить заблаговременно способность **Clear Headed**). В идеале через некоторое время Зидан должен войти в состояние транса, и тогда можно использовать его самую сильную суперспособность для того чтобы нанести противнику **9999 HP** урона. Но это в идеале. Если заблаговременно не ускорить процесс вхождения в транс (способность **High Tide**), придется долго и мучительно отрабатывать на **Ark`e** все известные нашим бойцам приемы рукопашного боя и лечиться, лечиться, лечиться... Одержав победу, мы на время переключаемся на остальных членов нашего отряда, томящихся в заточении в Пустынном дворце.

Раздел 7: Побег из Пустынного Дворца

Куджа честно пытается сдержать свое слово и, поборов искушение убить всех сразу, дает Зидану целых десять минут для того, чтобы вернуться из **Oeilvert**. Сид вне себя от гнева. Лягушка или нет, но он просто обязан спасти своих друзей! Подслушав разговор двух черных магов о ловушках (хмм, а маги-то колеблются), мы прыгаем вниз, а затем направо и переходим на следующий экран.

Пожалуй, это самая забавная мини-игра в **Final Fantasy IX**. Ключ от механизма песочных часов подвешен возле клетки монстра, который то ли просто нелюдим от природы, то ли питается лягушками — од-



ним словом, реагирует на Сида весьма странно. Сид, естественно, боится страшного зверя и убегает из комнаты, стоит лишь тому зарычать. У нас есть всего шесть минут для того, чтобы переключить часы. Большую часть этого времени придется потратить на то, чтобы незамеченным подобраться к клетке. Как? Очень просто: стоит монстру отвернуться, и мы начинаем

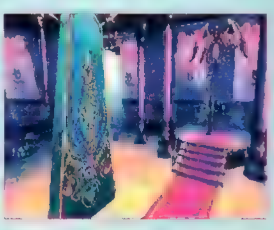
нажимать на клавишу ◉ — четыре-пять раз, не больше, — а затем вновь превращаемся в статую под пристальным взглядом зверя. Главное — никуда не торопиться, благо времени у нас более чем достаточно. Стоит монстру заметить наше движение, и он начинает рычать. Сид сразу же выбегает из комнаты, и нам приходится начинать все сначала. Медленно и неторопливо добравшись до клетки, мы забираем ключ и уже спокойно переходим к весам, стоящим у дальней стены в левой части экрана. Нам нужно уложить три гири на первую чашу весов, для того чтобы Сид мог вскарабкаться на вторую и добраться до песочных часов. Соответственно, гири нужно выбрать потяжелее — лягушка у нас упитанная. Укладываем на первую чашу глиняную, каменную и железную гири (**«B»**, **«C»** и **«D»** — без последней, деревянной, обозначенной буквой **«A»**). После этого запрыгиваем на вторую чашу весов и с помощью ключа отключаем механизм песочных часов. Наши друзья спасены. Однако отключить ловушки — это еще полдела. Нам нужно как-то выбраться из Пустынного дворца.

Хотя нет, неверно — для начала в Пустынный дворец нужно войти. Потому что темница, как ни крути, дворцом считаться не может. Покинув камеры, наши герои живо объединяются в отряд, и мы идем налево. Переходим на следующий экран, поднимаемся вверх по лестнице, и вот мы уже на пороге дворца Куджа. Здесь обитают довольно сильные маги и смешные ребята-светофоры. Последних нужно обижать очень внимательно, так как один из них уязвим только для обычных атак, а второй — только для магических, а еще периодически они меняются :). Перед входом во дворец стоят две статуи ангелов. Зажигаем лампу рядом с левой статуей, и перед правой появляется светящаяся красная сфера. Присмотревшись к ней повнимательнее, мы получаем **Promist Ring**. После этого можно подниматься вверх по лестнице.

Новая коллекция статуй в холле дворца... Внимательно изучаем сперва правую горгулью, затем левую и под конец статую женщины в центре и слушаем весьма пространное описание головоломок замка. Идем (в смысле, идем шагом) влево и, не переходя на следующий экран, бродим перед горгульей до тех пор, пока за женской статуей не появится прозрачная голубая лестница (возможно, для этого придется еще раз изучить все статуи). Взобравшись вверх по этой странной лестнице, мы переходим на следующий экран и зажигаем лампу в конце. После этого можно возвращаться в главный холл. Спустившись по голубой лестнице, от статуй мы идем налево и на этот раз переходим на следующий экран.

Поднимаемся наверх и зажигаем все три лампы, до которых можем дотянуться. В дальней стене открываются две двери. Заходим в левую дверь и перебираемся на другую сторону этого зала. Здесь есть еще три лампы — зажигаем их все, и в результате исчезают статуи, стоящие слева. Теперь гасим правую верхнюю и правую нижнюю лампы. В результате две двери по-прежнему открыты, и мы можем вернуться на другую сторону зала. Зажигаем две лампы в центре (раньше проход к ним перегораживали статуи). В результате исчезают статуи, стоящие справа. Теперь мы можем свободно перемещаться по залу, не пользуясь обходным путем. Зажигаем все лампы — три справа, три слева, две в центре и последняя в нижней части экрана. В результате в верхней части экрана появляется еще одна светящаяся сфера, из которой мы получаем **Anklet**. Забрав его, мы переходим в правый верхний угол экрана и заходим в открывшуюся дверь.

На следующем экране нам необходимо зажечь свечу рядом со статуей женщины. В результате появляется еще одна красная сфера, в которой мы находим **Shield Armor**. Забрав доспехи, мы идем наверх, поднимаемся вверх по лестнице и переходим на следующий экран. Зажигаем свечу на верхней лестничной площадке и идем дальше до тех пор, пока не попадаем в библиотеку. Это помещение состоит из трех ярусов. Прежде всего, нам необходимо зажечь свечу слева на первом ярусе. В результате справа появится лестница, по которой мы должны забраться на третий ярус. Зажигаем свечу, и в результате открывается секретная дверь, за которой находится очередная красная сфера с **N-Kai Armlet**. Забрав его, мы возвращаемся в



библиотеку и спускаемся вниз по лестнице. Вторая лестница позволяет нам забраться на второй ярус. Здесь мы также зажигаем свечу и заходим в открывшуюся дверь. Идем налево, поднимаемся вверх по лестнице, по дороге зажигая две свечи, а затем возвращаемся обратно в библиотеку и спускаемся на первый ярус. Теперь на первом ярусе нам необходимо зажечь свечу, которая находится справа. Открывается еще одна дверь. Мы заходим внутрь, зажигаем стоящую там свечу и возвращаемся в библиотеку. Что это? Звук, очень похожий на тот, что издают муглы, доносится откуда-то слева. И в самом деле, в левой части экрана появился проход, в котором нас встречает мугл. Сохранив игру, мы идем налево и переходим на следующий экран. Здесь мы видим каменную горгулью с двумя свечами. Зажигаем правую свечу и, обратив внимание на то, в какую сторону отклонилась тень статуи, заходим в дверь. Миновав небольшой проход, мы оказываемся на противоположной стороне зала возле каменной горгульи, очень похожей на ту, что находится справа. Правда, здесь на стене висит картина, перед которой стоит еще одна свеча. Зажигаем ее и получаем подсказку: «**Dare not follow those of evil. Strive to follow those of good.**». Если изучить повнимательнее обе статуи, выясняется, что та, которая находится справа, изображает «апостола подземного мира», а та, что находится слева, — «посланника небес». Что ж, послушаемся совета и будем следовать силам Добра — пусть даже таким странным способом. Пусть тени от обеих статуй будут наклонены влево, в сторону «посланника небес». Для этого нам достаточно всего лишь зажечь правую свечу возле левой статуи. В результате в центре зала появляется еще одна светящаяся голубая лестница. Прежде чем подниматься по ней, проведем небольшой эксперимент и зажжем обе свечи возле каждой из горгулий. Наши старания будут вознаграждены появлением **Venetia Shield** (слева) и **Black Hood** (справа). После этого мы вновь гасим левые свечи возле каждой из статуй и поднимаемся вверх по лестнице. Здесь нас ждет сражение с охранной системой дворца, которая крайне опечалена исчезновением предметов из красных сфер...

Босс: VALIA PIRA

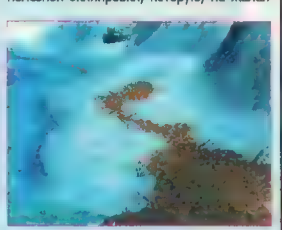
Уровень: 36
HP: 12119
Gil: 4089
MP: 9999
AP: 11
Предметы: Elixir
Можно украсть: ?
Атака: Thundaga, Blizzaga, Reflect, Firaga
Слабость: Water

Опечалена недаром — ведь именно из них она должна была черпать дополнительную силу (**Magic Power**, **Elemental Defense**, **Physical Defense**, **Evasion**, **Magic Defense** и **Magic Evade**). Интеллект у этой летающей плиты оставляет желать лучшего: она просто атакует всех, кто попадается под руку (не обращая внимания даже на заклинания типа **Reflect**), не умеет обороняться и в результате довольно скоро оказывается побежденной.

Закончив сражение, мы проходим вперед и зажигаем свечу у дальней стены. После этого нужно вернуться немного назад и, встав в центр светящегося на полу узора, нажать на клавишу ⊗. Игра переключается на отряд Зидана, корабль которого только что прибыл в Пустынный дворец. Бежим направо, поднимаемся вверх по лестнице, спускаемся вниз и затем используем телепортер, который переносит нас ко входу в покои Куджа. Тот заявляет, что дальше Зидан должен идти один. Поднимаемся вверх по лестнице и заходим в покои. Куджа приветствует нас (насколько это возможно) и демонстрирует Зидану его друзей, лежащих без сознания на нижнем ярусе. Побег не удался?! Нет, это всего лишь очередная милая шутка Куджа, который показал нам обычных кукол. Ну а настоящие, живые «заключенные» как раз в этот момент встречаются с остальными членами отряда Зидана перед входом в покои и все вместе отправляются спасать нашего главного героя. Эйко идет последней, и как раз перед ней захлопывается входная дверь. Девочку коварно похищают шуты Зорн и Торн. Куджа весьма удивлен: пленникам удалось сбежать. Впрочем, он не сильно расстраивается по этому поводу — теперь у него есть Эйко и камень **Gulug**, который он отнимает у Зидана. Через некоторое время Куджа исчезает, а мы формируем новый отряд, забираем из-под стола с книгами **Namingway Card** и возвращаемся к тому месту, где находится **Hilda Garde**. Находился... Кудже удалось опередить нас, и он вновь сбежал. От причала идем наверх, переходим на следующий экран — и тут Сид предлагает преследовать Куджа на александрийском корабле. Идея кажется весьма неплохой. Пинаем рычаг, спускаемся вниз по лестнице и бежим вверх до тех пор, пока не оказываемся на карте мира Гайа.

Раздел *8:* Убежище *леди* Хильды

Забавная картина: в воздухе парит **Hilda Garde 1**, а под ним бороздит морские просторы **Blue Narciss**. Но путешествие вскоре заканчивается. Мы высаживаемся на берегу, формируем новый отряд и сохраняем игру. К западу от нас находится непонятное сооружение под названием **Esto Gaza**. Заходим внутрь. Больше всего это место похоже на некий монастырь. Это предположение подтверждается после того как мы заходим в первый же дом и знакомимся с епископом **Esto Gaza**. Итак, мы находимся на святой земле, и недавно здесь была целая толпа черных магов, один из которых тащил за собой маленькую девочку. Все они отправились к **Mount Gulug** — древней священной горе. После разговора нам в очередной раз предлагают сформировать отряд — на этот раз с обязательным участием Зидана и Виви. Добавив к ним Штейнера (ради магического меча) и одну из девушек в качестве лекаря, мы выходим из дома и сразу же возвращаемся обратно. Теперь здесь полно людей! Можно поговорить с епископом, и он предложит всем членам нашего отряда отдохнуть всего за **100 Gil**, но прежде нам необходимо заглянуть на экран справа. В здешнем магазине можно найти кучу полезной экипировки, которую, не жалея



денег, необходимо сразу же купить. После того как с покупками будет покончено, можно обойти магазин сверху (ориентироваться нам поможет иконка в виде руки, которая появляется над головой нашего персонажа при нажатии клавиши select) — справа за стойкой мы находим **Wing Edge**. Возвращаемся к епископу и, следом за Куджа & Co, поднимаемся вверх по лестнице. Попросив мугла сохранить игру, мы идем направо и вскоре видим перед собой вход в **Mount Gulug**.

Оказавшись внутри горы, мы идем прямо, проходим через первый дом и вскоре видим перед собой колодец. Присмотревшись повнимательнее к веревке, мы спускаемся по ней вниз и идем направо. Поговорив с муглом, мы просим его сохранить игру и в правом нижнем углу комнаты находим **Wing Edge**. После этого мы идем направо, заходим в дверь и продолжаем идти вперед до тех пор, пока не оказываемся в тупике. Здесь мы находим **Gaia Gear**, после чего с чувством выполненного долга возвращаемся обратно к колодцу (по дороге назад нам предстоит сразиться с парочкой красных драконов). От колодца мы идем налево, переходим на следующий экран и заходим в дом. Внутри справа можно найти **Demon's Mail**. Забрав доспехи, мы выходим из дома и идем в проход, который находится прямо перед ним. Поднимаемся вверх по лестнице, пополняем у мугла свой запас снадобий и в очередной раз сохраняем игру. Поднимаемся дальше по лестнице и идем прямо до маленького домика, внутри которого мы находим **Elixir** и еще одного красного дракона. Возвращаемся к колодцу.

Присмотревшись повнимательнее к рычагу, который находится слева от колодца, мы трижды опускаем его вниз (**pull down**). После этого мы можем спуститься по веревке на нижний ярус, где нам придется сразиться с еще одним красным драконом. Одержав победу, мы проходим сквозь про-

деланный в стене хищной тварью пролом — и видим Зорна и Торна, которые как раз пытаются провести с Эйко уже знакомый нам ритуал извлечения эйдолонов. Пытаются безуспешно — девочке еще не исполнилось шестнадцать лет, а это является одним из обязательных условий проведения ритуала. Однако стоящий неподалеку Куджа не желает вдаваться в подобные тонкости и приказывает извлечь эйдолоны любой ценой — даже если девочку для этого придется резать на части. Неизвестно, чем бы все это закончилось, если бы не Мог... Верный мугл появляется из ниоткуда и отважно бросается на защиту хозяйки. А затем... затем происходит нечто очень странное. Мог прощается с Эйко и затем словно входит в транс, превращаясь... в эйдолон, который все это время верой и правдой служил своей хозяйке под видом мугла. Эйко приходится в одиночку сражаться с Зорном и Торном, но с помощью своего нового эйдолона и его атаки Terra Homing она побеждает их в считанные секунды. После боя Мог исчезает, вернув Эйко ленточку, которую она когда-то подарила ему (**Ribbon**). Куджа чрезвычайно удивлен всем происходящим, но новые идеи, теснящиеся в голове, заставляют его торопиться. Виви безуспешно пытается расспросить его о черных магах, после чего нас ждет очередное сражение с Зорном и Торном, на этот раз объединившимся в одно существо...

Босс: MELTIGEMINI

Уровень: 42
HP: 24348
Gil: 6428
MP: 1570
AP: 11
Предметы: Vaccine
Можно украсть: Demon's Vest, Golden Hairpin, Vaccine
Атака: Viral Smoke, Bio, Venom Powder
Слабость: Mini

За время игры малыши явно подустали, и даже теперь, объединившись в мегамонстра, они не представляют серьезной опасности. Предоставив Зидану вытягивать у них ценные предметы экипировки, мы постоянно атакуем противника и вскоре уже навсегда избавляемся от бывших советников королевы Брахны. После боя к нам подходит Виви в сопровождении двух черных магов, которые искренне раскаиваются в содеянном и приносят свои глубочайшие извинения. Во время разговора мы слышим женский голос и вскоре уже знакомимся с очаровательной супругой регента Сида. Леди Хильда благодарит нас за то, что мы избавили ее от общества Куджа, и после этого вся компания возвращается обратно в Линдблюм.

Раздел 9: Королева Линдблюма

Ну, разумеется, леди Хильда далеко не сразу простила своего ветреного мужа, однако после самых искренних и прочувствованных извинений с его стороны она соглашается вернуть ему человеческий облик. Поцеловав лягушку (да-да, совсем как в сказке), леди Хильда превращает ее в человека. Трогательная сцена :). Через некоторое время один из линдблюмских солдат будит Зидана, прервав сон, в котором явно фигурировала принцесса Даггер, и сообщает ему о том, что леди Хильда приглашает его в зал для совещаний. Попросив мугла сохранить игру, мы поднимаемся на верхний уровень замка и знакомимся с настоящим регентом Сидом... который, впрочем, до сих пор говорит как лягушка. Наконец, леди Хильда начинает собрание — но тут выясняется, что куда-то пропала Даггер. Штейнер отправляется на поиски, а следом за ним нашу компанию покидает регент Сид — ему необходимо срочно заняться конструированием **Hilda Garde 3**. Наконец, леди Хильда сообщает нам о том, что Куджа прибыл сюда из другого мира, который называется Терра. Он надеется использовать мир Гайа для того чтобы получить силу. Ее рассказ прерывает **ATE**, в котором принцессу ищет уже вся команда Танталус, после чего мы узнаем о Мерцающем острове и о барьере, преграждающем путь к нему. Единственным местом, в котором этот барьер отсутствует, является старый замок в северной части Забытого континента. Мы будем называть его Замок Ипсена. После просмотра очередного **ATE** (постройка нового корабля почти новым монархом :) наш отряд начинает готовиться к путешествию, но в этот момент появляется Штейнер, который сообщает о том, что ему не удалось найти Даггер даже с помощью команды Танталус. Зидан просит всех подождать его и, покинув замок, отправляется на поиски принцессы. Есть только одно место, где она может находиться...

Члены команды Танталус продолжают поиски, а Зидан и Баку отправляются к причалу александрийского дворца, где они встречаются... Беатрис! Правда, поначалу Зидану приходится изрядно побегать за ней, но в итоге Беатрис сама подходит к Баку. Тот извиняется перед ней за давнее похищение принцессы, Беатрис прощает его и передает **Garnet Gem** для того чтобы мы отдали его принцессе. Даггер ждет нас у могилы королевы Брахны. Она снова может говорить! После короткого разговора с Зиданом она забирает у него нож, после чего мы видим ролик, в котором принцесса обрезает свои роскошные волосы. Пора раздумий закончилась. Вскоре мы оказываемся на борту **Hilda Garde 3**. Все бесконечно рады тому, что к Даггер вернулась способность говорить. Сформировав новый отряд, мы отправляемся к Забытому континенту. Замок Ипсена обозначен на карте, так что заблудиться будет практически невозможно...



Раздел 10: Таинственный замок

Первое, что мы должны сделать, оказавшись внутри Замка Ипсена, — сменить оружие у всех наших персонажей. По какому-то неведомому капризу природы здесь его следует выбирать по принципу «чем слабее, тем лучше». В покоях Замка самый простой кинжал нанесет противнику куда больший урон, чем самое мощное и совершенное оружие. Мы меняем экипировку — в ход идут казалось бы уже давно забытые кинжалы, мечи и посохи (если вы уже продали их, не беда — у нас будет время заняться поиском новых). Но для начала наш отряд вновь разделяется. Амарант заявляет, что он отправится на поиски в одиночку, и мы отпускаем его. Выбрав себе спутников и сменив экипировку, мы поднимаемся вверх по лестнице в Замок Ипсена.

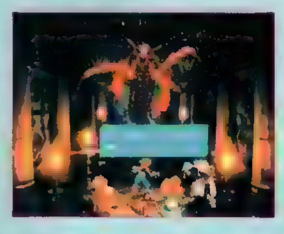
Слева от нас находится сундук, в котором лежит **Dagger**. Забрав его, справа мы находим очередной медальон **Stellazzio — Aquarius**. После этого мы идем вперед и заходим в дверь. Оказавшись во внутреннем дворе замка, мы проходим по галерее в правый верхний угол экрана и достаем из сундука **Cat's Claws**. После этого можно познакомиться с местным муглом и попросить его сохранить игру. Закупившись всем необходимым в **Mogshop`е**, мы подходим к дыре справа, хватаемся руками за столб и поднимаемся наверх. Здесь в двух сундуках лежат **Mage Staff** и **Fork**. Забрав их, мы спускаемся во двор, а затем вниз до конца. Поднимаемся вверх по лестнице в правом верхнем углу, а затем идем налево по балкону и переходим на следующий экран. На следующем экране мы идем прямо и направо, в очередной проход. В этом замке довольно легко заблудиться, так что давайте для удобства пронумеруем лестницы. Та, что сейчас находится перед нами, получает **#1**. Спускаемся по ней вниз и бежим направо (по дороге нам, скорее всего, придется познакомиться со злобными **Tornberry**). Поднимаемся вверх по каменным ступенькам, а затем по металлической лестнице, которая получает **#2**. Оказавшись на следующем экране, мы спрыгиваем с лестницы и идем направо. По дороге мы проходим мимо лестницы **#3**. В конце пути нас ждет сундук, в котором лежит Rod. Забрав его, мы возвращаемся к лестнице **#1** и поднимаемся по ней наверх. Миновав проход, через который мы попали в этот зал, поднимаемся еще немного выше. Теперь мы можем спрыгнуть в любую сторону — вправо или влево. Сперва спрыгиваем влево и находим оружие для Фреи — **Javelin**. Возвращаемся на лестницу и на этот раз спрыгиваем направо. Здесь мы находим **Broad Sword**. Забрав его, мы возвращаемся к лестнице **#3** (она находится сразу за второй, и мы еще ни разу не пользовались ею) и поднимаемся по ней наверх.

В следующей комнате у дальней стены находится своеобразный лифт. Воспользовавшись им, мы поднимаемся наверх — и видим Амаранта, который чрезвычайно горд тем, что смог доказать, что одиночка может добиться лучших результатов, нежели команда. Амарант уходит, а мы подходим к дальней стене и забираем оттуда четыре зеркала. На каждом из них имеется особая надпись: **Wind Mirror «My power is protected behind a tornado»; Water Mirror «My power is protected underwater, surrounded by the earth»; Fire Mirror «My power is protected high atop a fiery mountain»; Earth Mirror «My power is protected under the shaking ground»**. Поломав голову над очередной загадкой, мы готовимся к сражению со Стражем Замка...

Босс: TAHARKA

Уровень: 46
HP: 29186
Gil: 8096
MP: 1776
AP: 11
Предметы: -
Можно украсть: Orichalcon, Mythril Claws, Elixir
Атака: Curl, Chop, Blizzaga, Ram
Слабость: -

Этот босс довольно силен, но бой с ним обещает быть весьма стандартным. В то время как Зидан ворует у **Taharka** полезные предметы экипировки, все остальные члены отряда должны добросовестно атаковать противника — преимущественно магическими заклинаниями, потому что он очень хорошо защищен от обычных атак. Окончив бой, мы слышим от побежденного врага весьма странную фразу: **«One is all, all is one»**, — после чего покидаем эту комнату. В южной части комнаты с лифтом справа находится весьма странная дверь. Давайте попытаемся открыть ее. Итак, толкаем (**Push**), затем бьем (**Pound**), затем думаем (**Think**). Снова толкаем и бьем, а затем отчаиваемся на решительный поступок (**«Try something Drastic»**). Зидан ударяет по двери ногой с разбега, но она, похоже, не обращает на это ни малейшего внимания. Разбегаемся и бьем снова, затем немного передыхаем (**Rest**)... и как раз в этот момент дверь открывается сама собой! Пройдя через нее, мы оказываемся на балконе в первом зале Замка и находим там **Barette**. После этого можно вернуться к муглу и попросить его сохранить игру. На обратном пути мы замечаем люк-ловушку в полу. Вверху справа от него находится еще один, точно такой же. Наступив на него, мы падаем вниз и достаем из сундука **Maiden Prayer**. Спрыгнув вниз, мы возвращаемся к муглу и идем налево, в первый зал Замка.



В центре дальней стены между колоннами появились еще один проход и лестница, ведущая наверх. Поднявшись по ней, мы проходим следующие два экрана, встаем на подъемник в центре и спускаемся вниз. Здесь в сундуке мы находим **Golem's Flute**. Забрав ее, стоит присмотреться повнимательнее к двум горшкам, стоящим на столиках слева и справа от гигантского светящегося меча на стене. Центральный столик пуст. Для удобства мы пронумеруем горшки: тот, что стоит слева, получает номер **«1»**, а второй, соответственно, номер **«2»**. Единственная имеющаяся у нас подсказка гласит: **«To obtain my power... work against the flow of time»**. Что ж, попробуем переставить горшки...

* **переставляем второй горшок с правого столика на центральный**
* **переставляем первый горшок с левого столика на правый**
* **переставляем второй горшок с центрального столика на левый**
* **переставляем первый горшок с правого столика на центральный**

Электрическое свечение, окружавшее меч, переносится в правый горшок (горшок номер **«1»**) и исчезает. Заглянув внутрь, мы получаем **Ancient Aroma**. После этого мы возвращаемся к подъемнику и поднимаемся наверх. В сундуке слева лежит **Air Racket** (Даггер получает способность **Scan**). Забрав ее, мы покидаем Замок. Сна-

ружи нас ожидают все члены нашего отряда... кроме Амаранта. Похоже, ему так и не удалось выбраться из Замка. Зидан отправляется на поиски в одиночку. Миновав мугла, мы спускаемся вниз через дыру в полу и слышим некие загадочные звуки. Амарант лежит в нижней части экрана. Он чрезвычайно удивлен тем, что Зидан пришел его спасать. Похоже, только сейчас он начинает понимать, что значит работать в команде. Вместе мы возвращаемся к выходу из Замка, после чего мы еще раз изучаем надписи на зеркалах и их положение на настенной карте. После этого мы вновь оказываемся на борту **Hilda Garde 3.** Здесь наши герои принимают решение разделиться на пары, каждая из которых получит по одному зеркалу. Во время полета мы возвращаемся на мостик и раздаем всем нормальное оружие (Зидану и Куине — со способностью **Auto-Float**). Один из членов команды предлагает нам помочь в поиске необходимых точек на карте, но мы без труда должны справиться сами.

Раздел 11: Огонь, вода и медные трубы

Первый пункт назначения — Храм Воды. Он находится неподалеку от берега к югу от Замка Илсена. Подлетев к нему, мы нажимаем на клавишу ◉ и выгружаем Эйко и Даггер. Наша следующая цель — Храм Огня, который находится в горах к северо-востоку от **Esto Gaza**. Нас покидают Фрея и Амарант, и мы делаем следующий ход. Курс на **Oeilvert**! К юго-востоку от этого места в горах находится небольшая пещера, которую далеко не так-то легко найти



(для того чтобы увидеть ее, необходимо развернуть нос корабля к югу). В пещере находится Храм Ветра, и здесь нас покидают Штейнер и Виви. Никто, кроме рыцаря в его тяжеленных доспехах, просто не смог бы передвигаться при таком сильном ветре. Похоже, Виви будет в надежных руках :). И вот остается только последняя пара — Зидан с Куиной. Мы отправляемся к Пустынному дворцу и к югу от него находим место, где дрожит земля. Приземляемся, добавляем Зидану способность **High Tide** и бегаем вокруг корабля, сражаясь с разными монстрами и дожидаясь того момента, когда индикатор ожидания транса Зидана дойдет почти до конца. После этого мы вызываем мугла и просим его сохранить игру. Грузимся на корабль, подлетаем к Храму Земли и нажимаем на клавишу ◉.

Вот мы и внутри. Похоже, Куина начинает с огромной скоростью влюбляться в нашего хвостатого воришку :). Идем налево и затем на следующем экране случайно активируем ловушку. Для того чтобы гигантская плита не размазала нас по потолку, необходимо нажать на клавишу **<X>** в тот момент, когда над головой у Зидана появится иконка с изображением восклицательного знака. Эту процедуру придется сразу же повторить со второй плитой, после чего игра ненадолго переключится на Даггер и Эйко, которые уворачиваются от падающих ледяных глыб. Снова Зидан с Куиной. Они прибывают к постаменту, на который необходимо установить зеркало. Зидан делает шаг вперед, и в этот момент кто-то начинает разговаривать с ним. Фрея и Амарант. Фрея пытается установить зеркало на постамент, но в этот момент появляется Страж Огня. Зидан и Куина видят Стража Земли. После дискуссии Фрея и Амарант вступают в бой со Стражем (это происходит без нашего участия). Виви и Штейнер. Маленький черный маг боится не попасть своим заклинанием в быстрого Стража Ветра, и Штейнер собирается отвлечь внимание противника на себя. Наконец, игра в последний раз переключается на Зидана и Куину, и мы вступаем в бой со Стражем Земли...

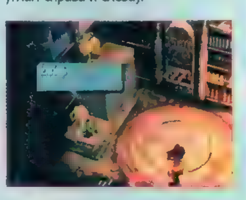
Босс: EARTH GUARDIAN

Уровень: 54
HP: 20756
Gil: 4512
MP: 2234
AP: 11
Предметы: Phoenix Pinion
Можно украсть: Rubber Suit, Avenger
Атака: Earthquake, Firaga, Blizzaga, Double Slash
Слабость: Wind

Этот бой никак нельзя отнести к разряду легких. Каждая атака противника сносит у наших персонажей от **1000** до **2000 HP**. По счастью, мы заранее снабдили Зидана и Куину способностью **Auto-Float**, которая поможет им избежать урона от крайне неприятной атаки **Earthquake**. Идея украсть что-нибудь у Стража является почти самоубийственной. Необходимо дождаться того момента, когда Зидан войдет в транс, и использовать самую сильную атаку — за **60 MP**. Еще один вариант сражения со Стражем Земли — использовать способность Куины **Bad Breath**, после чего противник будет уменьшен, замедлен и ослеплен, сделавшись если не легкой, то вполне доступной добычей. В целях экономии времени и нервов на лечение в этом бою стоит потратить несколько **Elixir`ов**. Одержав победу, мы возвращаемся на борт корабля, попутно отметив, что Даггер так и не смогла ответить на вопрос Эйко, любит ли она Зидана.

Раздел 12: Небольшая передышка

Прежде чем отправиться с дружеским визитом на планету Терра, нам стоит немного передохнуть, почистить перышки, а главное — купить новое оружие и снаряжение. Для этой цели как нельзя лучше подходит местечко под названием **Daguerreo**. Сформировав новый отряд, мы отправляемся к югу от **Oeilvert** и там на большом острове видим вход в пещеру между двумя водопадами. Приземлившись, мы заходим внутрь. В главном холле «цитадели ученых познаний» мы сворачиваем направо и ищем в воде очередной медальон **Stellazzio — Capricorn** (справа внизу). После этого мы переходим на следующий экран и поднимаемся вверх на лифте. Именно здесь обитает эксперт по синтезу оружия и снаряжения, который с радостью поможет нам обновить амуницию. Однако для этого нам может понадобиться оружие рангом пониже, и именно его поисками нам предстоит заняться в первую очередь (лучше составить список всего необходимого). Не спускаясь вниз, мы идем налево и переходим на следующий экран. Здесь мы нажимаем на выступ на каменном постаменте (он с шумом проваливается вниз), а затем говорим с ученым, который ищет книгу об эйдолонах в шкафу слева. Покопавшись в стопке книг в правой части экрана, мы находим нужную книгу и сообщаем об этом ученому. Он освобождает проход между двумя шкафами, позволив нам спуститься на второй ярус главного холла и отыскать там два спрятанных **Elixir`a** (по углам справа и слева).



Возвращаемся в библиотеку. Стоящий слева мужчина предлагает нам отдохнуть — так же, как и в гостинице. Вернувшись на первый ярус главного холла, мы изучаем плиту на стене в центре. При желании с ее помощью можно обменять **5 Ore** на **Aquamarine**. После этого мы бежим налево, переходим на следующий экран и повнимательнее приглядываемся к трем рычагам на стене. Нажимаем на левый рычаг до тех пор, пока левый подъемник не опустится вниз, и изучаем открывшуюся в стене позади него дыру. Справа от рычагов у стены стоит палка — вставив ее в эту дыру, мы блокируем левый подъемник. Теперь с помощью правого рычага мы опускаем вниз правый лифт и поднимаемся наверх к гиппопотаму, который предлагает нам большой выбор хорошего оружия и снаряжения. Закупившись у него по списку, мы возвращаемся к эксперту по синтезу и превращаем хорошее оружие в отличное!

После этого мы покидаем **Daguerreo** и отправляемся в **Esto Gaza**. Мерцающий остров находится к юго-востоку от нее. Просмотрев ролик, в котором наши герои улетают с палубы корабля по какому-то светящемуся туннелю, мы переносимся на планету Терра...

Продолжение следует...

ХРОНИКИ ГЕРОЕВ ВОИНЫ СТЕПЕЙ

Макс Ланин

В этом материале вы найдете несколько общих советов по прохождению каждой из миссий игры «Хроники Героев: Воины Степей», однако куда более полезными должны оказаться приведенные здесь же карты игры. Обращаю ваше внимание на то, что карта подземного уровня последней миссии приведена в значительно меньшем масштабе и лишь частично, так как она не содержит ничего кроме двух островов в северо-восточной части.

Миссия 1: Король варваров

Предлагаемые бонусы: «15 Хобгоблины» и «Основной Лидерство»

Первоочередная задача этой миссии — обеспечить себе должный приток ресурсов, в основном — денег. А потому мы старательно захватываем все окрестные шахты и, как только появится возможность справиться с охраной — золотую шахту к югу от нашего замка. Неподалеку от нее находится судоверфь, захватив которую мы можем построить корабль и отправиться в небольшое плавание на остров волшебника, расположенный в юго-западном углу карты. Помимо собранных по дороге артефактов, мы получаем определенное усиление магических навыков героя и возвращаемся обратно в замок. Он к тому времени должен быть уже практически полностью отстроен, и мы можем развивать свои захватнические планы дальше — к примеру, захватить замок Слау, расположенный в восточной части карты. По дороге к нему стоит непременно заглянуть на арену и поднять силу атаки/защиты нашего героя. Рабак не представляет собой очень уж грозного противника — при не слишком большом войске его навыки равны примерно 8/1/4/1. Куда большую проблему составляет добраться до его замка. В восточной части карты под охраной королей-циклопов находится зеленый телепорт. Собрав довольно приличное по меркам первой миссии кампании войско, мы отправляемся туда и, миновав телепорт, оказываемся один на один почти что с десятком чудищ. Победив их, мы открываем себе путь к Ровенеру — замку Рабака. Захватив его, нам остается только ждать бывшего владельца, который не замедлит вскоре появиться. Победив Рабака и всех его воинов, мы выигрываем эту миссию.

Миссия 2: Преступный король

Предлагаемые бонусы: «10 Налетчики» и «Основной Доспехи»

Из-за отстутствия войска поначалу мы немного стеснены в действиях — но ничего, терпение и труд перетрут... кого надо. Начинаем отстраивать замок и копить войска, попутно и постепенно захватывая все окрестные шахты и не высовываясь за пределы гарнизона. По счастью не подалеку от замка имеется конюшня, мастера готорой с готовностью помогут нашему герою преодолевать за ход большие расстояния. Наша первооче-



Король варваров

Преступный король





Ультиматум

Война за Мадрона



редная задача заключается в захвате расположенных к югу от замка гнездового утеса (это позволит нам еженедельно нанимать в свое войско несколько птиц Рух) и телепорта, который переносит нас в северную часть карты. Охрана телепорта состоит из рыцарей, перебив которых мы переносимся в к золотой шахте. Для того чтобы захватить ее нам придется победить еще нескольких птиц грома, но задача того стоит — легендарная долина, о которой говорили барды, со всех сторон укрыта горами, а значит, доступ к шахте будем иметь только мы с вами. Неподалеку от телепорта находится также улей змиев, где обитают виверны. Присоединив их к своему войску, мы возвращаемся в замок. Теперь нам остается только копить силы и ждать. Для того чтобы не сидеть без дела, можно посетить башню Марлетто, которая находится к северу от нашего замка. После того как нам удастся собрать достаточно большое войско, можно отправляться в атаку на врага. Полным свинством со стороны противников является тот факт, что у них также имеется защитный гарнизон (он находится в северо-западной части карты), причем с далеко не самым слабым войском. Сломить его сопротивление будет не так-то просто, но мы должны справиться. Ну а после этого начинается вполне рутинный захват первого вражеского замка и всего полезного, что находится на принадлежащей ему территории. Первый из волшебников сдается на удивление легко... Для того чтобы добраться до второго замка, нам необходимо пройти в восточную часть карты. Там под охраной чудищ находится телепорт, который переносит нас на северо-восток. С этой стороны портал охраняют архимаги. Победив их, мы можем захватить второй замок и уничтожить второго волшебника, который также не попадает под определение грозного противника. Наконец, к третьему и последнему замку нас доставит телепорт, расположенный в восточной части карты (прямо над первым). Последний волшебник немного сильнее своих коллег по ремеслу, поэтому, вероятнее всего, перед последним боем нам придется вернуться за подкреплением. Одержав победу, мы переходим на следующую миссию.

Миссия 3: Ультиматум

Предлагаемые бонусы: «+1 Навык защиты» и «+1 Навык нападения»

Целью этой миссии является захват одного единственного замка, расположенного в северо-западном углу карты. Правда, мы немного ограничены во времени, но три месяца — срок более чем достаточный для того чтобы собрать достойное войско. Куда сложнее будет отыскать дорогу к замку злого волшебника Курла, надежно укрытому среди горных ущелий. Это настоящий лабиринт, состоящий из множества башен Стражей границы, преграждающих нам путь. Итак, наша первая цель — светло-голубая палатка ключника, расположенная к северо-западу от нашего замка. Посетив ее, мы можем миновать светло голубую башню, которая находится на юго-востоке. Миновав ее, мы находим конюшню, посещение которой сэкономит нашему герою массу сил и времени. Далее следует золотая шахта под охраной толпы циклопов и, наконец, еще одна палатка — на этот раз зеленая (она находится у южного края карты. Посетив ее, мы возвращаемся в родной замок. Зеленая башня Стража границ находится к северу от него. Миновав ее, мы получаем возможность заглянуть в красную палатку, которая находится у северного края карты. Теперь, ради экономии времени, нам стоит воспользоваться односторонним телепортом, который находится к востоку от нас (а охраняют его чудища). Он переносит нас к красной башне Стража границ, миновав которую, мы получаем возможность добраться до последней, пурпурной палатки. Здесь начинаются проблемы, потому что охраняют ее гиганты. Вероятнее всего, нам придется вернуться в замок за подкреплением — для этого можно воспользоваться односторонним телепортом, который находится на востоке. Победив гигантов и вновь вернувшись в родной замок, мы собираем максимально возможное войско и отправляемся на северо-запад. Миновав последнего Стража границы и заслон из архимагов, мы готовимся к сражению с Курлом. Наш главный противник довольно силен, и у него имеется неплохое войско. Для начала стоит победить его подручных, у одного из которых мы находим весьма полезный артефакт, повышающий силу защиты на +4. После этого мы вызываем на бой Курла и захватываем его замок Силверспир. Барды спасены, и мы переходим на следующую миссию.

Миссия 4: Война за Мадлэнд

Предлагаемые бонусы: «Сапоги-Скороходы» и «15 Орки»

В качестве бонуса, разумеется, стоит затребовать себе сапоги-скороходы — на этой карте они нам обязательно пригодятся, ну а орки — дело наживное. Сама миссия достаточно ординарна: воспользовавшись войной между нашими противниками, мы должны дождаться того момента, когда они измотают друг друга в бесконечных схватках, и затем нанести решающий удар. Это в теории... На практике «непримиримые» враги отнюдь не торопятся воевать друг с другом, так что особенно надеяться на это не стоит. В самом начале миссии стоит прокачать нашего героя с помощью различных сооружений на карте и выполнить один весьма любопытный квест. К северу от нашего замка находится хижина провидца, который просит нас доставить ему артефакт Кольцо Жизни. Мы отправляемся в путь по дороге, ведущей на северо запад, к первому из нейтральных замков, Круберу. К северу от него в узком ущелье лежит вожделенное Кольцо Жизни. Захватив замок и забрав с собой артефакт, мы возвращаемся к провидцу, который вознаграждает нас туникой короля циклопов, повышающей навык силы +4. Выполнив это задание, мы продолжаем копить войска и захватываем еще один нейтральный замок — он находится на востоке. Собрав достаточно большую армию, мы переходим любой из пограничных кордонов и вступаем в бой с врагами. Лучше всего сначала напасть на красного игрока (северо-восточный замок) — он развивается быстрее остальных и со временем начинает представлять серьезную угрозу. Синий игрок, наоборот, достаточно пассивен и бой с ним не представляет особого труда. Наконец мы захватываем замок последнего противника, находящийся на северо-западе (ради экономии времени туда можно добраться, использовав телепорт к северо-западу от замка синего игрока), и переходим к следующей миссии игры.



Осада Волпикса



В западне!



Миссия 5: Осада Волпикса

Предлагаемые бонусы: «15 Орки-Вожди» и «+1 Колдовская сила»

Единственная в этой кампании большая карта оказывается самой сложной по прохождению исключительно за счет своих размеров — а еще в результате того, что злодеи-маги так запутали дорогу к своим замкам, что сами порой не могут ей воспользоваться. Ключ к успеху в этой миссии заключается в том, чтобы как можно раньше захватить два нейтральных замка, расположенных к северо-востоку от Мовуда и к юго-востоку от Крагга — они должны обеспечить нам достаточный приток ресурсов и войск для сражения с противником. По счастью нам не приходится опасаться внезапной атаки — обитатели Волпикса достаточно флегматичны и редко покидают свои владения. Однако ступив на их территорию, нужно быть готовым к тому, что нам придется преодолеть целый лабиринт, в котором затерялись пять вражеских замков. На этот раз нам придется хорошо побегать по разноцветным палаткам, находящимся в различных уголках карты. Более того: у нас есть даже великолепный шанс угодить в ловушку, невовремя воспользовавшись односторонним телепортом в восточной части Волпикса. Вернуться из той местности, куда он нас перенесет, не посетив предварительно пурпурную палатку, невозможно, и нам придется отправлять кого-то из своих героев на выручку (ловушка-телепорт не страшна, если оставить юго-восточный замок Армитаг напоследок.). Ход игры начинает меняться по мере того как мы захватываем вражеские замки, а значит — открываем территорию. Основательно похозяйничав в северо-восточном регионе, мы получаем возможность копить силы и неторопливо исследовать местность. Захватив все вражеские замки и уничтожив всех вражеских героев, мы переходим к следующей миссии игры.

Миссия 6: В западне!

Предлагаемые бонусы: «10 Людоеды Маги» и «Ускорение»

Название «В западне!» подобрано для миссии не вполне удачно. Окружившие нас силы противника опасны исключительно из-за своего количества — в начале миссии нас окружают четыре вражеских замка с героями-магами — но никак не из-за силы. Цель этой миссии — захватить хорошо укрепленный город Хартгрим, расположенный в северо-восточном углу карты. Однако, первым нашим трофеем должен



стать один из вражеских замков или, что куда более просто, нейтральный город Мэршвол, расположенный в северной части карты. На востоке находится библиотека просвещения, посетить которую должен каждый из наших героев, так как она усиливает +2 все основные навыки. Враг не будет беспокоить нас своими атаками достаточно долгое время, и мы сможем скопить достаточно сильный отряд, который, под командованием довольно сильного героя, без труда сметет линию обороны противника. Куда большую сложность представляют полевые гарнизоны и мощный отряд, охраняющий столь необходимый нам для побега замок. Для того чтобы справиться с ними нам придется довольно долго копить силы, но цель оправдывает средства :)

Миссия 7: Круши / сжигай

Предлагаемые бонусы: «+1 Навык нападения» и «+1 Навык защиты»

...И к концу игры наш главный герой ударными темпами начинает сходить с ума. На этой карте полным полно крестьян, которых, наверное, можно было бы уговорить вступить в нашу армию и которые совсем уж точно не желают с нами сражаться. Однако, опасаясь возможного предательства, Тарнум уничтожает их всех — легкая задача для сильного героя с хорошим войском. Это довольно быстрая миссия, в основном за счет маленьких размеров карты. Нам противостоят два вражеских замка — для того чтобы добраться до них необходимо использовать телепорт, спрятанный в юго-западном углу карты. Однако над этим телепортом имеется еще один — он ведет к нейтральному замку, захватив который мы значительно укрепим свои позиции и ускорим процесс накопления войска, необходимого для решающей атаки на волшебников.

Миссия 8: Стальной рог

Предлагаемые бонусы: «3 Птицы Грома» и «1 Древнее Чудище»

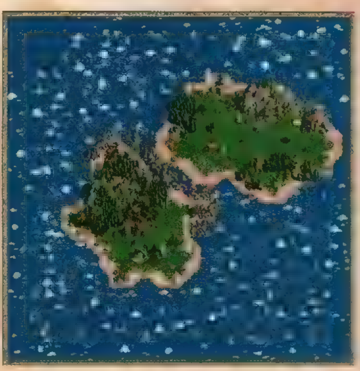
Последний бой — он трудный самый. Замок Стальной рог недаром считается неприступной крепость — он хороше защищен и расположен в крайне нейдобном для нас месте — точно на противоположном конце карты. Прежде чем помышлять о его захвате, нам необходимо будет подчинить себе два нейтральных замка и хотя бы один из замков волшебников (предпочтительно южный). Неподалеку от него находится красная палатка ключника, которую нужно посетить в случае, если возникнет желание отправиться на один из подземных островов (на которых, впрочем, нет даже особо ценных артефактов). Нужно также обязательно посетить одну из хижин мага (к примеру, ту, что находится под охраной гарнизона точно под нашим замком) — это позволит нам наблюдать за перемещения противника. К замку Стальной рог можно попасть двумя путями — пересекая всю карту на своих двоих (в этом случае нам еще придется посетить зеленую палатку) или же через телепорт, расположенный над юго-западным замком волшебников Тириф (здесь потребуется белая палатка с южного острова, добираться до которой придется водным путем опять-таки через всю карту). И наконец, добравшись до цели мы вступаем в бой с довольно сильным героем Карлом, который к тому времени успевает скопить весьма солидное войско. Одержав победу, мы переворачиваем всего лишь одну из страниц истории о знаменитом воине древности Тарнуме. Впереди еще три легенды...

СИ TACTIX

Круши и сжигай

Стальной рог







PARKAN
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Прохождение, часть II, финал

Сергей Дрегалин

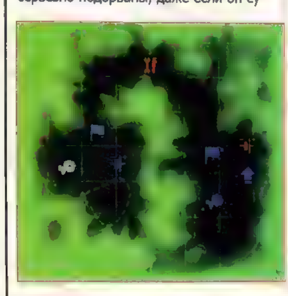
КАМПАНИЯ 1 — ОБМАНЧИВЫЙ ТЕЛЛУС

МИССИЯ 4 — ШАТКОЕ РАВНОВЕСИЕ

Основные задания:
* Захватить все Генераторы в данном районе.
* Захватить и использовать Телепорт.

Дополнительные задания:
* Уничтожить мобильные силы противника.
* Захватить лагерь противника.

Полезные советы:
* Постарайтесь захватить Ангар противника. Его удобно использовать в качестве опорного пункта или исходной точки для накопления сил перед решающей атакой.
* Другой способ атаки — разделение сил. Пока ударная наземная группа проводит отвлекающую атаку на Ангар, летающий варбот может попытаться проникнуть на территорию противника и захватить Завод и Генератор. В случае успеха акции силы противника будут серьезно подорваны, даже если он сумеет через некоторое время отвоевать эти здания.
* Захват Завода и Генератора можно производить и в режиме ручного управления.
* Телепорт сработает только в том случае, если в ваших руках находятся оба Генератора.



Тактика:

А равновесие будет действительно шатким... Задача — прорваться на восток к базе противника, минуя северный Ангар. Основная сложность заключается не в захвате, а именно в удержании захваченного сооружения — это верно и для всех последующих миссий. Поэтому, прежде чем отправиться в бой, отбейте атаку противника, затем как можно быстрее создайте хотя бы пять-семь варботов для прикрытия и отправляйтесь к Ангару.

Небольшое отступление. В ваших письмах встречаются вопросы о том, как осуществить захват здания. Если с захватом нейтральной техники все просто — достаточно просто выбрать цель, подобраться поближе и нажать enter, то со зданиями дело обстоит несколько иначе. В основании каждого сооружения находится специальный пульт доступа — зеленый круг, над которым переливается энергетическое поле. Найти этот пульт совсем несложно, если ориентироваться по зеленым указателям с изображением компьютера, которые висят на стенах. К слову, в каждом здании есть и энергетические восстановители, путь к которым отмечен указателем с фигурами людей.

Построив необходимое количество варботов, отправляемся к Ангару. Захватив его, отдаем боевой технике команду «Перезаряжаться» и готовим новые силы для штурма базы противника. Поскольку она защищена средней техникой, то желательно подготовить десяток машин — этих сил вполне достаточно, чтобы осуществить штурм.

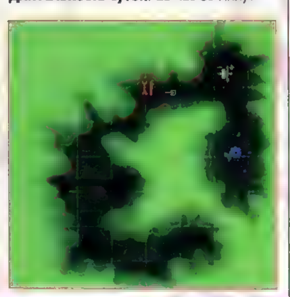
Первой целью должен стать Завод, так как его захват лишит врага возможности пополнять войска. Держите оборону около пульта управления заводом, в то время как ведомые будут уничтожать охрану комплекса. Разделавшись с противником, захватите Генератор и Телепорт — если все пройдет успешно, то в нише Телепорта появится сияющая энергетическая сфера.

КАМПАНИЯ 2 — УЩЕЛЬЯ АЛАРИ

Алари

Молодой мир в системе звезды Акрон. Из-за исключительно сложного горного рельефа он никогда не был толком исследован. Карты известных районов Алари были составлены на основании отчетов первой и второй экспедиций Фрезера. Постоянного населения на планете нет, хотя и известно, что компания TransGal организовала в свое время несколько автономных баз в долинах, лежащих вдоль маршрута Фрезера.

Характеристики:
Атмосфера: концентрация кислорода достаточна для дыхания, но слишком большой процент углекислого газа вынуждает применять дыхательные аппараты.
Сила тяжести: 1.3g (1.3 стандартного земного)
Длительность суток: 21 час 10 минут



Дневная температура: в среднем 34?C
Ночная температура: в среднем 12?C
Ландшафт: молодые горы
Опасные животные: на планете обитает разновидность летающей рептилии, известная как «аларанский дракон». Животное исключительно опасно даже для сравнительно больших варботов. Колонисты рекомендуют избегать столкновения с ним или расстреливать стаи с максимальной дистанции.

МИССИЯ 1 — СТАЛЬНОЙ МОНСТР

Основные задачи:
* Захватить вражеский Ангар.
* Захватить вражеский Генератор.
* Уничтожить тяжелый варбот противника.
* Захватить вражеский Завод.

Дополнительное задание:
* Уничтожить мобильные силы противника.

Полезные советы:
* Не ввязывайтесь в затяжные бои с «драконами». Вы не можете пополнять свой отряд, поэтому любые потери для вас — непозволительная роскошь.
* Пробивайтесь к Ангару. Организация опорного пункта — это самый легкий путь к победе.
* Не оставляйте Ангар в своем тылу без охраны и тщательно следите за перемещениями противника — прорвавшиеся варботы могут отвоевать это здание обратно и организовать очаг сопротивления в вашем тылу.
* Перед атакой завода обязательно захватите Генератор. Постарайтесь выманить тяжелую машину поближе к нему и расстреляйте варбота прямо с ремонтной площадки.

Тактика:

Возьмите с собой двух ведомых и двигайтесь сначала на запад, потом на север. Подхватив по пути еще одну пару нейтральных варботов, приступайте к захвату Ангара.

Быстро(!) восстановив энергию, двигайтесь к Заводу и Генератору — эти сооружения необходимо захватить как можно быстрее. Если время будет потеряно, то враг накопит достаточно ресурсов и уничтожит ваших ведомых. Поэтому — еще раз — действуйте очень быстро.

Приступайте к непрерывному производству новой техники — тяжелый варбот врага, который патрулирует территорию базы, крайне опасен. С ним не справятся даже пять средних варботов, поэтому выходите на бой собственной персоной — вставайте под защиту поля ремонтника и отстреливайте тяжелого варбота.

Если вдруг стальной монстр отправится к Ангару, бросьте все силы, чтобы остановить его или отвлечь — каждое нанесенное повреждение дается ценой больших усилий, и ремонт врага может спутать все карты.

МИССИЯ 2 — ПЕРЕВАЛ БАЛЛЕНА

Основное задание:
* Добраться до последнего буя, оставленного Балленом.

Дополнительное задание:
* Уничтожить патрули противника.

Полезные советы:
* На перевал можно подняться только с

помощью большого летающего варбота.

* Вы можете обнаружить и захватить мобильный командный пункт — это нейтральный варбот, спрятанный в одном из ущелий. Захват этой машины облегчает управление войсками, но сама по себе она является лакомой



целью для вражеских патрулей.

* Используйте летающий варбот крайне осторожно — его потеря делает миссию практически невыполнимой.

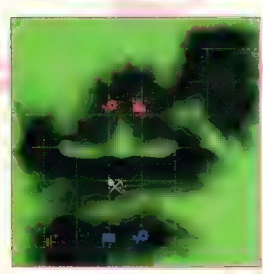
Тактика:
Отбейтесь от нападения патруля противника и двигайтесь вместе с тремя ведомыми на север. Уничтожьте несколько средних варботов с максимальной дистанции. Обнаружить этих варботов несложно — они стационарны и отмечены на карте красными точками. Следующий ключевой этап — уничтожение башен на холме. Проще всего это сделать из орудий МЦУ (мобильного центра управления), расположенного неподалеку. Для вызова летающего робота нажмите enter, затем выберите в списке варбота LFW и, наконец, переключитесь на ручное управление. Вуаля, осталось лишь подвести летающую махину к машине МЦУ, пересесть в LFW и добраться до маяка в восточной части возвышенности.

МИССИЯ 3 — ПОТЕРЯННЫЙ КЛЮЧ

Основное задание:
* Захватить варбот, спрятанный на Складе противника.

Дополнительные задания:
* Уничтожить мобильные силы противника.
* Захватить или уничтожить лагерь противника.

Полезные советы:
* С помощью строителя произведите модернизацию Завода. Это позволит вам выпускать средние варботы и существенно облегчит прохождение миссии.



* Захватите Генератор и обязательно позаботьтесь о его охране — контратаки начнутся немедленно. Используйте Генератор как опорный пункт при движении на север.
* Постарайтесь захватить или уничтожить вражеские Бункер и Завод, которые расположены прямо перед входом в долину, где разбит вражеский лагерь. Используйте эти сооружения как очередной опорный пункт.

Тактика:
Зачистите подконтрольную территорию от разрозненных сил противника — не особенно жалейте своих ведомых, так как они по большому счету больше и не понадобятся. Уничтожив врага, прорывайтесь в гордом одиночестве к Бункеру и захватывайте его. Затем возьмите под контроль находящийся рядом Завод.
Укрепившись, двигайтесь на северо-восток к базе противника. Аккуратно и быстро преодолейте эшелон защиты, не ввязываясь в бой, и доберитесь до Ангара. Ныряйте за стальную дверь и отыщите робота с бесценным оборудованием, после чего сразу жмите enter. Можно, конечно, и уничтожить последний бастион противника, но куда проще и быстрее просто прошмыгнуть к вожделенному роботу.

МИССИЯ 4 — ПОСЛЕДНИЙ БАСТИОН

Основные задания:
* Разгромить вражескую базу.
* Захватить все Генераторы в данном районе.
* Захватить и использовать Телепорт.

Полезные советы:
* Старайтесь уничтожать вражеские патрули как можно быстрее, используйте ракеты. В начале миссии экономьте боезапас ведомых — возможность подзарядиться представится не скоро.
* Обязательно добивайте поврежденные машины противника, нельзя допустить, чтобы они отремонтировались и атаковали вас снова.
* Не пытайтесь атаковать Бункер вместе с ведомыми. Используйте команду «Стоять» из меню управления ведомыми и захватите это сооружение



самостоятельно.
* Выманивайте вражеские патрули под огонь Бункера, не позволяйте своим варботам ввязываться в затяжные бои на расстоянии от него.
* Захватите Ангар самостоятельно — ведомые должны в это время выполнять отвлекающий маневр и атаковать силы охранения.
* При попытках контратак старайтесь прежде всего уничтожать легкие силы противника — эти варботы могут не только вести бой, но и захватывать здания.
* При захвате Башни на плато используйте одного из ведомых для отвлечения огня противника. После захвата здания используйте его так же, как и Бункер в долине — выманивайте патрули противника под огонь тяжелого оружия Башни.

Тактика:
Эту миссию можно пройти двумя способами — быстрым и «классическим» затяжным. Первый более предпочтителен, так как экономит не только время, но и нервы.
Сразу бегите по направлению на север и забирайтесь на энергетический мост в центральной части плато. Захватите Генератор на востоке, уничтожьте двух средних варботов-охранников (с ними можно справиться одним капитаном), после чего возвращайтесь на плато и двигайтесь на север. Возьмите под контроль второй Генератор и возвращайтесь на север к Телепорту.
Если все было проделано быстро, то враг не успеет захватить Генераторы, а значит, вы успешно завершите миссию.

КАМПАНИЯ 3 — ПЛАМЯ ЛОГИ

Логи

Логи — молодой вулканический мир в системе красной звезды-гиганта Сурт, которая захватила планету при пролете сквозь формирующееся звездное скопление. Планета имеет плотное металлическое ядро и весьма богата тяжелыми металлами и радиоактивными элементами. Планета была открыта второй экспедицией Фрезера (Федеральная Служба Изысканий) во время исследований сети телепортов. Первоначально права на разработку Логи получили тенгрийцы — ими были заложены знаменитый рудник «Серебряный глаз» и база Атаган. И база, и рудник были почти полностью разрушены мятежниками Виндиго. После войны федеральное правительство выкупило у Тенгри «Серебряный глаз» и базу Атаган, а затем передало их в виде компенсации за военные потери колонистам с Виланда. Однако все попытки вновь наладить разработку Логи до сих пор не увенчались успехом.

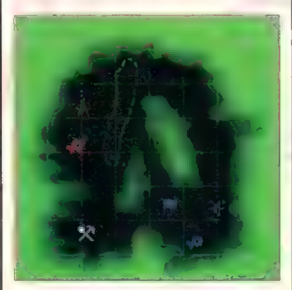
Характеристики:
Атмосфера: совершенно непригодна для дыхания. В основном состоит из азота и его окислов, небольшого количества инертных газов и углекислоты.
Сила тяжести: 1.2g (1.2 стандартного земного)
Длительность суток: 31 час 42 минуты
Дневная температура: в среднем 61?С
Ночная температура: в среднем 28.5?С
Ландшафт: притяжение близкой звезды-гиганта порождает мощные приливные волны в коре планеты и вызывает постоянные землетрясения и извержения. В результате на поверхности Логи сформировался сильно изрезанный горный ландшафт. Его отличительная особенность — глубокие разломы, заполненные раскаленной лавой.
Опасные животные: на планете обитает очень крупное и весьма опасное животное, которое обычно называют «сухопутной креветкой». Это настоящий «живой» танк, и встреча с ним может быть фатальной для любого боевого робота.

МИССИЯ 1 — СЕРЕБРЯНЫЙ ГЛАЗ

Основное задание:
* Захватить вражескую Лабораторию.

Дополнительные задания:
* Уничтожить мобильные силы противника.
* Захватить или уничтожить лагерь противника.

Полезные советы:
* Теоретически данная миссия вполне проходима «в лоб» — прямым захватом Лаборатории. Эту операцию вы можете совершить лично, под минимальным прикрытием ведомых, или при помощи летающего варбота — если вам удастся его сохранить и довести до бункера.
* При стратегии «планомерного развития» необходимо использовать несколько хитростей:
* Не ввязывайтесь в бой с «сухопутной креветкой» — немедленно уводите свою группу на юг. Вполне возможно, что чудовище наткнется на вражеский патруль — кто бы ни выиграл сражение, победа будет выгодна только вам.
* Не захватывайте нейтрального Строителя, пока не доберетесь до Бункера на базе Атаган. С помощью тяжелых орудий уничтожьте «креветку» и вражеский патруль, а потом уже захватите боевой робот.
* Захватите Башню и Шахту, расположенные к западу от вас. Для захвата Башни используйте тактику отвлечения



огня противника при помощи ложной атаки одного из варботов.
* На захваченной позиции можно будет организовать отличный опорный пункт для атаки на базу противника. Используйте тактику выманивания вражеских патрулей под огонь ваших фортификационных сооружений.

Тактика:
Сразу же убегайте от гигантского животного («сухопутная креветка») — проволочки нам ни к чему. Захватите варбот на севере, затем Малый Завод и Бункер. Последний используйте для отстрела «креветки», переключившись на ручное управление.
Отправляйтесь к Шахте, которая располагается чуть западнее и отмечена на карте темным цветом, и захватывайте ее. После этого можно выбрать два пути — обходной через восточную часть карты, либо «лобовую» атаку. Последний вариант требует огромной осторожности и сноровки — вам придется с большой дистанции уничтожать тяжелую стационарную артиллерию противника.
Уничтожив хотя бы часть орудий, прорывайтесь к Лаборатории и захватывайте ее.

МИССИЯ 2 — КОНВОЙ

Основные задания:
* Захватить все Генераторы в данном районе.
* Захватить тяжелый варбот.
* Доставить захваченный варбот к точке рандеву.

Дополнительное задание:
* Уничтожить мобильные силы противника.

Полезные советы:
* Организуйте производство варботов. Для этого вам необходимо найти и захватить Шахту — она располагается в одной из небольших долин к востоку от вашего лагеря.
* Позаботьтесь о модернизации своей техники. Для этого нужно захватить Лабораторию, которая расположена сверху на плато.
* Миссия будет считаться проваленной, если тяжелый варбот будет уничтожен противником. Поэтому постарайтесь уничтожить все вражеские патрули по маршруту следования конвоя. Для большей надежности рекомендуется управлять этой машиной самостоятельно.

Тактика:
Берите с собой всех ведомых и двигайтесь на восток через узкий перешеек к Шахте, охраняемой огромной «креветкой». Разделавшись с ней, захватите шахту.
Построив нескольких новых варботов, двигайтесь в центральную часть карты, к мосту. Однако не заходите на него, а поворачивайте в каньон, идущий на восток. Уничтожьте патрульную группу противника и захватите Генератор, Шахту и Завод. Рядом с Шахтой вы найдете нейтрального тяжелого варбота — обязательно возьмите его под контроль, так как он необходим для успешного выполнения миссии. Учтите, что данный робот может лазать по любым возвышенностям, однако не нужно бросать его прямо в тыл противника — если тяжелый варбот будет уничтожен, то миссия автоматически провалится.
Обогнув возвышенность, возвращайтесь к



мосту. Вместе с ударными силами (если хотите перестраховаться — не включайте в состав этой группы тяжелого варбота) прорывайтесь к южным укреплениям противника. Первым делом захватывайте Легкую Башню — это позволит снизить потери, а также усилит вашу позицию. Добив остатки сил врага, возьмите тяжелого робота и двигайтесь в юго-восточную часть карты — именно там и назначено место встречи.

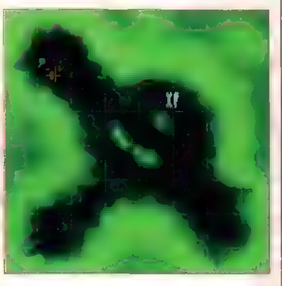
МИССИЯ 3 — ПЕРЕХВАТ

Основные задания:
* Уничтожить все Транспорты вражеского каравана.
* Захватить Транспорт с ценным оборудованием.

Дополнительное задание:
* Уничтожить мобильные силы противника.

Полезные советы:
* Конвой считается разгромленным после уничтожения двух Транспортов, которые следуют вместе с силами охранения с северо-запада на юго-восток. Если хотя бы один транспорт достигнет точки назначения, задание считается проваленным.
* Не атакуйте башни «в лоб» — к северу от точки высадки можно отыскать варбота, вооруженного крылатыми ракетами.
* Найдите и захватите Ангар. Его можно использовать как опорный пункт для ваших следующих атак.

Тактика:
Основная задача миссии — уничтожить два транспорта, входящие в состав эшелона, который двигается с северо-запада



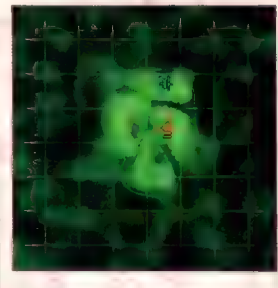
на юго-восток. Не распыляйте силы и приказывайте ведомым атаковать только транспорты!
Выдвигайтесь в центральную часть карты, после чего двигайтесь на северо-запад, навстречу эшелону. Захватите по пути нейтральный варбот — он очень пригодится.
Если хотя бы один транспорт противника сумеет добраться до юго-восточной части карты, то миссия будет считаться проваленной. Однако если вы сумеете нанести транспорту достаточно повреждений, то он отправится по направлению к Ангару (центральная часть карты), а это позволит вам выиграть время.
Постарайтесь захватить башню на юго-востоке. При ее поддержке будет проще сдерживать эшелон.
Разбив охранные войска врага, а также два транспорта, восстановите силы в Ангаре и выдвигайтесь на северо-запад. Именно там находится нейтральный транспорт, который необходимо захватить для успешного завершения миссии. Однако будьте осторожны, так как он хорошо охраняется.

МИССИЯ 4 — ОСТРОВА ТУМАНА

!!КАРТИНКА parkan_guide_map34.jpg

Основные задания:
* Захватить вражеский Генератор.
* Захватить и использовать Телепорт.

Полезные советы:
* Отыщите на острове большой летающий варбот — на нем вы сможете добраться до Телепорта. Учтите, это слабая машина, и она не годится для штурма вражеских позиций.
* Облетите цепь островов вдоль берега, по возможности прижимаясь к поверхности лавы для того чтобы избежать огня средств ПВО.
* Посадите летающий варбот в безопасной от вражеского огня зоне — помните, без этого боевого робота вы будете прикованы к одному из островов и просто не сможете добраться до Телепорта. Для подавления сил противника используйте нейтральные машины — их можно отыскать на одном из островов.



Тактика:
Данная миссия не вызовет затруднений, если вы изрядно поднаторели в управлении капитаном. Ваша задача — уничтожить трех легких варботов на первом острове, захватить Генератор, затем отыскать нейтрального летающего робота, на котором перебраться на соседний остров (тот, что на востоке, — остальные посещать совсем необязательно). После этого, избегая огня стационарных варботов противника, прорваться к Телепорту, захватить его и побыстрее покинуть это негостеприимное место.

КАМПАНИЯ 4 — ЛАБИРИНТЫ ТИМАНГО

Тиманго

Тиманго — это самая крупная луна газового гиганта Кронос. Постоянного населения на планете не было вплоть до самого мятежа сторонников Виндиго.

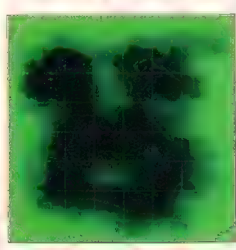
Характеристики:
Атмосфера: сильно разрежена и непригодна для дыхания. В основном состоит из углекислого газа и азота.
Сила тяжести: 0.85g (0.85 стандартного земного)
Длительность суток: 16 часов 28 минуты
Дневная температура: в среднем 12?C
Ночная температура: в среднем -74?C
Ландшафт: потоки льда, возникшие при разрушении внутреннего кольца Кроноса, и метеорные рои бомбардировали Тиманго в течение почти двадцати тысяч лет. Поэтому сейчас на поверхности планеты образовался настоящий лабиринт из узких, наполовину заполненных пылью каньонов. Большая часть поверхности планеты сильно изрезана и практически непригодна ни для строительства, ни для передвижения. Заметных запасов полезных ископаемых на Тиманго также не обнаружено. Остается загадкой, зачем чужаки основали на поверхности этой сравнительно небольшой луны свой опорный пункт. Единственной территорией, более или менее пригодной для организации поселений, является дно Моря Мрака — треугольная, расширяющаяся к югу долина, которая расположена в экваториальной зоне планеты. Похоже, такого же мнения придерживались и чужаки — все тиманские артефакты были обнаружены именно в этом районе.

Опасные животные: на планете обитает крупный и опасный стайный хищник — так называемый «панцирный червь», или «червь-пескорез». На самом деле каждая особь является симбионтическим сообществом настоящего червя и «наездника» — животного, родственного земным членистоногим.

МИССИЯ 1 — ГРУБАЯ СИЛА

Основное задание:
* Уничтожить мобильные силы противника в точке высадки.

Полезные советы:
* Не пытайтесь расправиться с противником самостоятельно — в ущельях к северу от вас можно найти нейтральных варботов и использовать их как ведомых или даже под ручным управлением.
* Используйте естественные укры-



тия. Однако учтите, что деревья могут быть легко уничтожены противником. Кроме того, благодаря большой высоте машины, боевой робот может вести огонь и через укрытие, сверху.

Тактика:
Название для этой миссии выбрано не случайно — вам предстоит настоящая дуэль. Только вы и противник. Ничего лишнего.
Не пытайтесь выступить против тяжелого варбота противника одним капитаном — это чистой воды самоубийство! Вместо этого быстро доберитесь сначала до северо-восточной части карты (нейтральный тяжелый варбот), а затем до северо-западной (нейтральный средний варбот). Выбрав в качестве ведомого среднего варбота, пересаживайтесь в тяжелого робота и выходите на бой.
Старайтесь заманить противника под сверкающий поток, бьющий с неба, — он наносит существенные повреждения. Остальные советы очевидны: используйте естественные прикрытия и особенности ландшафта, не забывайте о своевременном ремонте и восстановлении энергии.

МИССИЯ 2 — МЕРТВЫЙ ГОРОД

Основные задания:
* Захватить вражескую Лабораторию на плато.
* Захватить все Генераторы в данном районе.
* Исследовать руины мертвого города.
* Найти и использовать Телепорт.

Дополнительное задание:
* Захватить или уничтожить лагерь противника.

Полезные советы:
* Для развития своей базы вам необходимо захватить и удерживать Лабораторию — она находится сверху, на плато. Не позволяйте противнику отбить ее обратно — для этого вам, скорее всего, придется захватить еще и Ангар. Он расположен неподалеку от Лаборатории.
* Для того чтобы исследовать руины и «открыть» секретный Телепорт, необходимо найти среди развалин сигнальный буй и приблизиться к нему.

Тактика:
Начните экспансию с захвата Легкой Башни — это позволит вам укрепиться на позиции и дать достойный отпор противнику. Вторая ваша цель — Завод в северной части сектора, где осуществляется производство летающих роботов. Последние позволят вам добраться до Лаборатории, которая расположена на возвышенности на западе.
Захватив Лабораторию, отыщите спасательный маяк — это одна из основных целей миссии. Затем двигайтесь к Телепорту. Поскольку все Генераторы захвачены, то он должен быть открыт... Что ж, вперед, к последней миссии, в последний бой!



КАМПАНИЯ 5 — ЧЕРНАЯ БАШНЯ ЛАКСА

Лакс

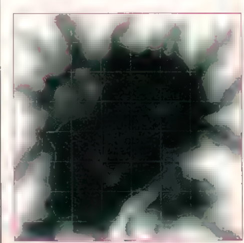
Землеподобный мир. В настоящее время Лакс находится на стадии глобального оледенения, вызванного постепенным угасанием центрального светила. Согласно гипотезе Перье, которую он изложил в одной из своих ранних работ еще до злосчастной экспедиции на Тиманго, Лакс является родиной строителей телепортов — «зодчих». Это предположение до сих пор вызывает споры среди археологов — тем более, что планомерные исследования планеты так и не были проведены из-за трудностей с доставкой оборудования через телепорта. Так или иначе, все остатки лаксианской культуры погребены сейчас под трехкилометровой толщей ледника. Самым известным артефактом на поверхности Лакса является так называемая Черная Башня — точнее, ее руины. Считается, что через ее Телепорт можно добраться до «центрального портала» — самого главного Телепорта, из которого возможен неограниченный доступ к любому участку сети.

Характеристики:
Атмосфера: пригодна для дыхания
Сила тяжести: 1.05g (1.05 стандартного земного)
Длительность суток: 23 часа 16 минут
Дневная температура: в среднем 0?С
Ночная температура: в среднем -28?С
Ландшафт: небольшие горные долины, почти доверху заполненные ледником.
Опасные животные: разведданные отсутствуют

МИССИЯ 1 — ПОСЛЕДНИЕ ВРАТА

Основные задания:
* Захватить вражеский Генератор.
* Найти и использовать Телепорт.

Полезные советы:
* Захватите Генератор и не позволяйте противнику отбить его обратно. Легкие вражеские машины мож-



но расстреливать внутри здания. Тяжелые варботы удобно уничтожать, стоя прямо на верхней ремонтной площадке — учтите только, что при прямом попадании этот трюк не спасает от гибели.

Тактика:
По традиции мы не будем подробно рассказывать о прохождении последней миссии. Если вы сумели прорваться через самые опасные места Лабиринта, то что вам стоит навести порядок на Лаксе?!
Дерзайте, железные стратеги, — победа совсем рядом!..

ГРЯЗНЫЕ ТРЮКИ

Для активации чит-кодов найдите в директории с игрой файл **Iron_3D.ini** и откройте его в любом обычном текстовом редакторе — **notepad** вполне подойдет. Отыщите раздел **[CS]** и введите любую из следующих строчек:
INVULNERABILITY=1 — неуязвимость капитана (не распространяется на варботов!)
FULL_RESEARCH_TREE=1 — позволяет применять любую технологию (т.е. использовать любой компонент или оружие) без проведения исследований
WINDOW_MODE=1 — запуск игры в оконном режиме

Кроме этого вы можете схожим способом отредактировать файл **Behavior.ini**, исправив строчку **«ImmortalHero=0»** на **«ImmortalHero=1»**, чтобы получить неограниченный запас боеприпасов (расход энергии сохраняется, не действует на варботов).

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

Colin McRae Rally 2

Введите эти коды в качестве имени:
Allthebuttons — становятся доступны все машины
Greatnews — становятся доступны все трассы
Minime — становится доступен Mini Cooper
Evilevo — становится доступна Mitsubishi Lancer Alternatives
Onecarefulowner — становятся доступны все машины
Offroad — становится доступен Lancer Road
Jobinitaly — становится доступен Mini Cooper
Jimmyscar — становится доступен Sierra Cosworth
Coolestcar — становится доступен Ford Puma
Letmewin — все опции
Morrismode — становится доступен Escort M1
Gofasterstripes — увеличивается скорость машин
Gofasterstripes — становится доступен Ford Puma
Nuttynets — агрессивный AI
Turnontheice — музыка за кадром
Bouncybouncybouncy — уменьшенная гравитация

Коды PS

Cool Boarders 2001

Cheat mode
Введите «**IGOTITALL**» вместо имени, чтобы получить все доски, трассы и режимы игры.
Все трассы
Начните игру в режиме для двух игроков. Выйдите из игры, и в режиме free ride пройдите первую трассу. Вернитесь к режиму для двух игроков, начните игру. После заезда в меню появится опция «Next Course» дающая доступ ко всем трассам, включая специальные.
Тренировочная трасса из Cool Boarders 2
Успешно пройдите все стандартные трассы (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider и Dancing Devils).
Трасса Secret Force
С высшим результатом, успешно пройдите все стандартные трассы.
Играть за Snowman
С высшим результатом, успешно пройдите тренировочную трассу из Cool Boarders 2.
Играть за Gray
Успешно пройдите трассу Secret Force.
Бонусные доски
Получите лучший результат на каждой трассе, чтобы открыть дополнительные доски (18 штук).
Дополнительные костюмы
Пройдите игру любым персонажем, чтобы получить для него дополнительный комплект одежды.
Более длинная super pipe
Побейте всевозможные рекорды в sввepxer pipe.

Team Buddies

Доступ ко всем уровням и мирам
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ▲, ●, ■(2). Если код введен верно, раздастся звуковой сигнал.
Перейти в следующий мир
С информационной панели в Rotunda удерживая L1 + L2 + R2 нажмите R1.
Пропуск уровня
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите ●, ■, ✖(2).
Примечание: нижеприведенные коды действуют лишь для уровня, где были введены. На следующем их придется набирать заново.
Неуязвимость
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ✖, ▲, ■, ●.
Бесконечные боеприпасы
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ●, ■, ▲, ✖.
Полное здоровье для команды
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ▲(2), ✖(2).
Полная амуниция для команды
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ✖(2), ▲(2).
Первое специальное оружие
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ▲, ✖(3).
Второе специальное оружие
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ✖(3), ▲.
Тяжелое оружие
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ▲, ✖, ■(2).
Ракетный ранец (jetpack)
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ■(2), ▲(2).
Реактивные ботинки (rocket boots)
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ▲, ■(2), ▲.
Упрощенное создание оружия
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ●(2), ✖(2).
Упрощенное создание бадди
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ●(2), ✖, ●.
Сделать все ящики специальными
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ●, ✖(2), ●.
Мгновенная постройка зданий
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ■(2), ●(2).
Неразрушимая база
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ▲(2), ✖.
Животные не нападают
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ●, ■(2), ●.
Большие ноги
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ▲, ■(2), ✖.
Большое оружие
Поставьте игру на паузу и удерживая L1 + L2 + R1 + R2 введите: ▲, ●(2), ▲.

007 Racing

Aston Martin Vantage в режиме multi-player
На титульном экране нажмите L1, R1, ▲, ●, ✖. Если код введен верно, вы услышите смех.
Высокие пешеходы
В mission mode введите в качестве имени «LEMKE».

Space Invaders

Выбор уровня
В главном меню, выберите режим для одного или двух игроков и нажмите ● (вместо ✖), чтобы начать игру. Появится экран позволяющий выбрать любой уровень, включая Mercury и «Alien World».
Классический режим и финальные титры
Активируйте код для выбора уровня, поставьте уровень 00, пройдя его вы увидите финальную заставку, титры и получите доступ к классическому режиму (чтобы активировать его нажмите клавишу вправо на экране выбора кол-ва игроков).
Девять жизней
Поставьте игру на паузу и быстро введите: ▶(3), ▼, ●, ◀, ▼.
Пятикратный выстрел
Поставьте игру на паузу и быстро введите: ▼, ◀, ●, ▼, ▶(3).

Star Wars: Demolition

Неуязвимость
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**RAISE_THEM**».
Все персонажи
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**WATTO_SHOP**».
Скорострельное оружие
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**FIR-ERATEUP**».
Отключить врагов в Battle mode
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**NO_BADDIES**».
Одинаковые машины в режиме multi-player
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**MULTI_CARS**».
Случайный выбор трасс и соперников
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**NO_PEEKING**».
Пониженная гравитация
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**LO_GRAV_ON**».
Повышенная гравитация
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**BFM_FEELIT**».
Ускоренный режим
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**THROTTLEUP**.
Замедленный режим
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**LOW_MO_ON**».
Изменить конфигурацию джойпада
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**EXTRA-BUTTS**».
Просмотреть победные заставки
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**MOVIE_SHOW**».
Просмотреть заставки
В меню «Preferences» нажмите L1 + R1 и на экране Jedi Mind Trick введите «**SAD_MOVIES**».
Играть за Tamtel Shreej
Пройдите игру Boba Fett и Wade Vox, набрав как минимум 10,000 очков.
Играть за Pugwis
Пройдите игру General Otto и Tia & Ghia, набрав как минимум 10,000 очков.
Играть за Wittin
Пройдите игру Aurra Sing и Quagga, набрав как минимум 10,000 очков.
Играть за Malakili
Пройдите игру Tamtel Shreej, Pugwis и Wittin, набрав как минимум 10,000 очков.
Играть за Boushh, Darth Maul и Lobot
Пройдите игру Malakili, набрав как минимум 10,000 очков.

«Пишет вам двоечник, читающий ваш журнал с самого первого номера.». Здравствуйте. Не случайно настоящий выпуск «Обратной Связи» начинается с такого эпиграфа. Он, этот эпиграф, преисполнен глубокого смысла, он драматичен и по-своему трагичен. Меня интересует читатель, написавший это письмо. Я даже представляю себе его: лохматого, с красными глазами, с драгоценным журналом под партой. Я понимаю его индивидуальность и нонконформизм, скрывающийся в одном этом предложении. «Он - двоечник! Он читал «Страну Игр с первого номера», - презрительно кричат одни. «Смотри, он «Страну Игр» читал с самого первого номера. Двоечник...», — уважительно отзываются другие. Читатель, ты мне интересен! Продолжай читать «Страну Игр», и мы сделаем из тебя Академика, лауреата Нобелевской премии, космонавта или кого захочешь! И продолжай писать письма.

magazine@gameland.ru

Здравствуйте, уважаемая редакция Страны Игр! (давно мечтал это сказать). Пишет Вам ваш постоянный читатель(с 97-го года). Но пишу я Вам впервые. Для начала хочу сказать, что Ваш журнал действительно самый лучший (хотя и не совершенный). Недавно по Вашему совету купил Dreamcast, и я не прогадал. Это действительно то, про что я читал два года (дальнейшие комментарии излишни). А теперь несколько вопросов:

1. Почему Вы не делаете спецвыпуски по приставочным играм?
2. Вы писали, что в Shenmue обилие подквестов, я прошел эту замечательную игру, но не нашел ни одного:-(. Назовите несколько.
3. Когда выйдет Shenmue 2?
4. Ведется ли разработка Sega Rally 3 и VF4?
5. Не могли бы Вы вкладывать постер в журнал без диска (приставочники тоже хотят смотреть на картинки).
6. Над каким проектом сейчас работает команда разработчиков MSR?

P.S. Я живу в Украине в г. Харькове. Если у кого-то из харьковских читателей есть Dreamcast, звоните, поменяемся играми или еще чем-нибудь(67-71-08). А также, кто хочет, может писать на E-Mail: kino@nord.vostok.net

P.S.S.ГЕЙМЕРАМ, НАПРОЧЬ ЛИШЕННЫМ ЧУВСТВА ЮМОРА, — НЕ МЕШАЙТЕ РАБОТАТЬ НАЗАРОВУ!!!

С уважением, Леша.



Уважаемые господа, обратите внимание на фразу: «Это действительно то, про что я читал два года » Действительно, дальнейшие комментарии излишни. Посему перейду к ответам:

1. Подобные идеи были, и мы от них до сих пор не отказались. Осталось лишь дождаться того счастливого времени, когда число обладателей Dreamcast'ов или, допустим, X-Box'ов наберет критическую массу, и, собственно, выйдет та самая игра, по которой можно было бы сделать спецвыпуск.



2. Ты их наверняка находил, просто не обращал внимание. Пример? Пожалуйста. В первый же день некая японская бабушка, личность которой идентифицировать в настоящий момент довольно сложно, ищет какой-то дом в местечке Yokosuka. И, что характерно, найти не может. Если ты, как истинный джентльмен, поможешь ей в поисках, то... наверное, что-то произойдет, что именно, сказать сложно, в любом случае ты можешь ничего подобного не делать, и игра будет идти свои ходом. Приведенный в качестве примера эпизод и является подквестом.

3. Предположительно — летом в Японии, и осенью в Америке.

4. О разработке Sega Rally 3 нам ничего не известно. Что касается Virtua Fighter 4, то игра выйдет сначала на Naomi 2, потом на PS2, а потом, скорее всего, на всем остальном.

5. Прошу прощения, но журнал с диском предназначается и для владельцев приставки тоже. Для кого же еще предназначены уникальные ролики из еще разрабатываемых проектов? Единственное ограничение — действительно в придачу к приставкам необходимо иметь и PC.

6. На днях команда разработчиков Bizzarre Creations планирует анонсировать что-то на X-Box. Что — пока неизвестно.

Здравствуй, «Страна Игр!»

Пишу тебе впервые, хотя и являюсь твоим поклонником. К сожалению, я не могу покупать каждый номер журнала (не из-за цены), поэтому моё письмо может показаться вам необъективным. Хочу сказать тебе, что журнал твой самый лучший на отечественном рынке «игроосматривателей». У тебя все круто: и обложка, и постеры, и диск, а особенно авторы. Таких реальных журналистов нет ни в одном другом журнале. Но пишу я тебе не затем чтобы расхваливать, а чтобы задать несколько вопросов.

1. Открыв недавно конкурентный тебе журнал ****.*** я увидел там несколько интересных игр, о которых вы ни разу не упоминали. Это такие игры, как Colin McRae Rally 2.0, Heist, B-17 Flying Fortress, Stupid Invaders и Battle Isle 4. Не могли бы вы что-нибудь рассказать об этих играх.

2. Хотелось бы узнать, знаете ли вы об игре под названием Revenant? Я её сам лично не видел, но друзья говорят, что она несравненно лучше сверхраскрученного Diablo 2. Ни в одном журнале я не встретил упоминания об этой игре.

3. Когда выйдет Commandos 2?

4. Я собираюсь купить джойстик, но не в виде штурвала самолёта, а как у приставок. В e-shop продается джойстик Rage-3d, что бы вы могли сказать об этом причендале?

5. Не могли бы вы написать развёрнутую статью, посвященную PS2. А то меня терзают смутные сомнения, что PS2 слабее NGC, X-box и даже DC.

И еще, пожалуйста, не слушайте тех, кто критикует ваш журнал, а также тех, кому не нравится, как пишет Вячеслав Назаров. Его статьи меня откровенно прикалывают, и я читаю их из номера в номер с большим удовольствием.

Пока. Пишет вам большой поклонник вашего супержурнала, а также человек почитающий гениальность и профессионализм

Ефим Борисович

1. О Colin McRae Rally 2.0, Stupid Invaders и Battle Isle 4 мы уже писали, другие игры особого внимания не заслуживают.

2. Знаем. Мы писали об этой игре в рубрике ХИТ, мы писали об этой игре в рубрике «В разработке», мы даже написали ее прохождение, так что об этой игре мы знаем практически все. Что касается сравнения Revenant с Diablo 2, то... дело вкуса. Revenant больше RPG (правда, довольно-таки примитивный), Diablo 2 больше action.

3. В конце этого года.

4. Вполне приличный причендал, единственным недостатком которого является довольно узкая сфера применения.

5. Мы и такую писали. И сто раз говорили, что бессмысленно говорить, что слабее, а что мощнее, все в конечном итоге упирается исключительно в игры, в которые нам придется играть. На PS2 с этим делом пока весьма фигово.

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Я в вашем деле новичок, «чайник» и т.д., и т.п., так как начал покупать ваши журналы с прошло-

го года (ровно год), да и то, не все. В итоге имею два журнала «Official PlayStation» и четыре «Страна Игр». Решил не пропустить ни один журнал за этот год. Но у нас в Казахстане они появляются поздно — недавно купил только 2 (83) 2001.

Ну да ладно, перейдём к делу. Я вообще не знаю, по правильному адресу ли пишу? Проясните хоть как-нибудь. Я-то знаю, что вы не напечатаете моё письмо, я не обижаюсь. Конечно, зачём печатать письмо какого-то новичка! Но опять отвлёкся. Я насчёт диска к вашему журналу. Купил, значит, второй журнал за январь. Прочитал статью о «Самогонках» (отдельное спасибо за статью Михаилу Кабанову), сказал: «Ну-у... ребяты, игра хорошая!». Вставил диск. Там посмотрел, почитал. Скачал... Включаю эту «самогонщину» и, затаив дыхание,... разочаровываюсь!!! :-(ТОРМОЗА!!! КОНКРЕТНЫЕ!!!! Я начал рвать волосы и плеваться. Благо остановился. Просмотрел свои характеристики компа. Цитирую: PentiumII-333, 32MB оперативки, 6GB Hard, 4MB VideoMemory и т.д, и т.п. всё хорошее. Умные ребяты из «Страны Игр»!!! Подайте весточку!!! Что, у меня комп отсталый, или непорядок с самой «демкой»? Я буду кусать пальцы, пока вы мне не скажете об этих вопросах или не пришлёте письмо, в котором написано о том, что вы моё письмо напечатаете в таком-то номере (о чём я сомневаюсь)!!! ПОЖАЛУЙСТА!!!

С уважением, Антон Климов aka Father_monk.

Антон, боюсь, придется тебя расстроить. Действительно, твоя машина слабо удовлетворяет требованиям «Самогонок». Причем предположительно больше всего виновата в торможении твоя видеокарта. Хотя не исключено, что демка не до конца оптимизированна.

Привет СИ!

Хотел написать это письмо ещё с '99 года, после того как Страна стала выходить 2 раза в месяц да всё никак руки с ногами не доходили. Многое изменилось, а главное изменился сам журнал не в лучшую сторону :-(возможно, потому что многое изменилось в самой редакции. Ведь раньше у вас главредом был В.Пискунов, а теперь С.Амирджанов. Чего я хочу сказать, что с изменением состава редакции изменился и сам журнал (наверное, из-за кризиса '98 года). Вот Вы возьмите например номер за 98 год -это же произведение искусства!!! Я помню было время, ждёшь, когда же выйдет следующий номер в продажу, а когда купил его, читаю весь месяц. Кстати даже сейчас иногда я достаю и снова пролистываю (прочитываю) старые номера год так за 96-98 с последними (99-2000) такого желания что-то нет :-(А теперь что? Журнал выходит каждые 2 недели, стал в 2 раза тоньше (тот даже в руках было приятнее держать, чем сейчас). Также и сами статьи. Вы писали куда интереснее (96-98 г, наверное потому что времени было больше на ознакомление с играми). Моё мнение поддерживают все мои друзья и знакомые, которые также давно читают Ваш журнал.

Возможно, изменения произошли, потому что и игры раньше были лучше, настоящие(!) хиты выходили (Doom, Quake, Myst, OddWorld, Resident Evil), это игры которые сделали революцию в своём жанре. Революцию, которая уже никогда(!) не повторится с их продолжениями (Doom3, WarCraft3, Dune3, Unreal2). Тот же Quake3 (кстати, я являюсь большим фанатом FPS, в частности игр от ID) принёс с собой большое разочарование после великолепных Q1иQ2. То же можно сказать, и про Дайкатану, и в D2 ничего феноменально нового не придумано и т.д. и т.п. Но играть-то всё равно будем во всё (даже вQ3) :-|.

Хочу опять вернуться к обсуждению журнала. Я уже знаю, что Вы мне ответите, мол, сложи 2 журнала вместе и получится такой же, как и был в 98 году (200стр.) ещё скажите, что тогда читатели будут получать новости на 2-е недели позже. Да будем, скажу я и пусть, зато журнал снова станет таким, каким его хотят, (я думаю) видеть ваши читатели которые уже попросту смирились с тем, что он выходит 2 раза в месяц. Я помню, в каком то из номеров у вас была анкета, где стоял вопрос, хотят ли читатели, чтобы СИ опять выходила раз в месяц или оставить, как есть? Ну и каковы же были результаты теста? (А может ещё раз проголосуем а?) Сейчас тоже конечно не плохо отличная полиграфия, а теперь и улучшенные постер с CD вот только тактика великовата, да железа маловато :-) Но всё таки душа просит (вопит) тот журнал что был в те золотые годы (95-98г.) :-0 Наверное теперь моя критика несколько неуместна (столько времени прошло) но я всё равно не смог сдержаться.

С уважением Modern. Пока!

admin@pipka.ru

P.S. К сожалению, у меня нет первых 3-х номеров? очень хотелось бы их у вас купить, хотя бы сигнальный номер (плиз)

P.P.S. Если не опубликуете моё письмо, то ответьте, что думаете мне по e-mail.

А раньше вообще трава была зеленее... Елки-палки, как же тяжело жить... Каждый год мы не растем, а стареем, каждый год меняются журналы, приходят редактора, которые по определению не могут быть лучше тех, что были, мельчают зарвавшиеся авторы... Ужас... Но самое ужасное то, что при всем при этом никто не замечает, что мы и сами стали другими. Вполне вероятно, что хуже. Хотя не исключено, что и лучше. Я вспоминаю, как три года назад говорили, что раньше, во времена Doom'а было лучше. Я вспоминаю, как во времена Doom'а говорили, что Prince of Persia — это верх развития игровой индустрии. Я вспоминаю, как люди недовольно морщились при виде Prince of Persia и уходили играть в текстовые квесты. И наверняка, когда появились первые игры на компьютере, нашлись пессимисты, которые сказали, что это какая-то ерунда, и ушли смотреть футбол по ящику. И игровых журналов тогда еще вообще не было. И теперешний главный редактор ходил пешком под стол. И вообще все было по-другому. И ничего не вернуть... Что касается покупки первых трех номеров «Страны Игр», то я сам бы с великой радостью приобрел их...

Откровение...

Феномен любви к компьютерным играм понять трудно. Наиболее подходящим для определения объясняющего стремление людей поиграть в какую-нибудь игру являются слова некого мудреца: Человек, как его желания и душа многолики . Как трактовать эти слова по отношению к компьютерным играм спросите вы.

Признайтесь, только честно, вы когда-нибудь хотели убить, не просто в порыве гнева, а по-настоящему. Если вы загляните в свою человеческую суть, вы поймёте что это так. Это в нашей природе и от этого не уйти.

Признайтесь, что иногда придя либо с учёбы, то ли с работы, или откуда бы там ни было, вам хотелось сбежать от всего (есть и второй вариант — уничтожить всё, чтобы ни куда не бежать).

Признайтесь, что если ваша жизнь никогда не представляла собою ничего, вы бы хотели чего-то большего, чем эта повседневная людская суета. Вам бы хотелось стать главным, значимым, ГЕРОЕМ. Вы бы хотели стать всем, всегда и везде.

Я рыцарь джедай, я легендарный Solid Snake, я Джеймс Бонд, я — Б О Г, и любой, кем желаю стать это я+ . Вы хотите не только говорить так, но и думать так, я уверен. Вот она мечта, которую воплотили в жизнь гениальные разработчики, творцы, реализовавшие наши желания в многочисленных мирах, вселенных, измерениях, где вы правите балом .

И ничего не властно над нами, ни время, ни смерть.

Пройдет немного времени и, вот увидите, будут созданы проекты с так называемым эффектом полного погружения в игру (извините, в другой мир), и вам не захочется вернуться назад — В Р Е А Л Ь Н Ы Й .

Мы любим играть, проводя многие часы за монитором компьютера либо перед телевизором проезжая по таким до боли знакомым улицам Лондона (кому как) или решать кого-нибудь в великий и ужасный Квак, несмотря на ухудшающееся зрение, несмотря на крики и мольбы матерей или жен, несмотря на дороговизну (фирменных) игр и игровых консолей, мы продолжаем играть.

И дай БОГ нам увидеть на Dreamcast 10 или X-box 6 — Metal Gear Solid 12, Final Fantasy 25, или любой другой мир из которого бы не было обратного пути...

(продолжение следует...)

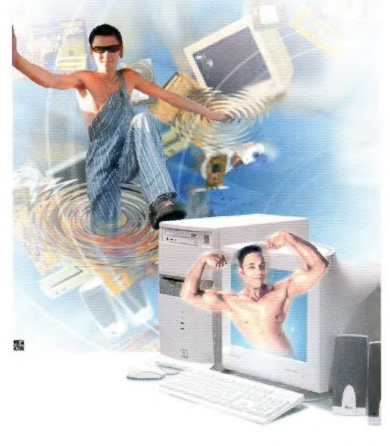
Gear

(x_gear@mail.ru)

Вот! Вот это — письмо. Не письмо, а идеологически выдержанное художественное произведение, объясняющее нашу любовь к играм.

Берите пример, господа!







Что нужно крутому юзеру? Крутой компьютер! И выход в интернет...



TCM Extreme GTx

Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel ® Pentium ® III
с тактовой частотой 800МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ TCM на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III в штучной упаковке.

Компьютер **TCM "Extreme GTx"** - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **TCM "Extreme GTx"** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры **TCM "Extreme GTx"** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.



гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

НАШИ МАГАЗИНЫ:

м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№1 "Центральный", (095) 974-13-65
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-38 (095) 784-64-85
м. "Полежаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22
м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68
Предприятиям и организациям: (095) 723-81-26 **e-mail:** corp@techmarket.ru
Дилерам: (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru
Сервис центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 **e-mail:**service@techmarket.ru
WEB - сайт: www. techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru
Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"
ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68
45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?
www.5000.ru

Посетите наш Интернет-магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам бесплатно доставят в офис или домой.

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Совтская 7а
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 55-56-07, 55-75-65 г.Красноярск ул. Взлетная 38
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул, молодежная 3,оф.9
Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02,-03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48



Страна игр 5/01
4 603518 550560